Número 76 Invierno 1997- 98

Fundada en 1974

http://cineultramundo.blogspot.com

EL WENDIGO

300 PTS
36 PÁGINAS

CON SUPLEMENTO
400 PTS
56 PÁGINAS

Artículos

ARTÍCULOS:

LÍNEA LABERINTO
CROSSOVER MARVEL-DC
LA TRAGEDIA DE P VÁZQUEZ
CIUDADANO GILITO

Especial

ESPECIAL

XXI SALÓN INTERNACIONAL DEL COMIC DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

Suplemento

FASCÍCULO 1

LA HISTORIETA ASTURIANA
(una historia de F. R. Arbesú)

Nuestras Firmas

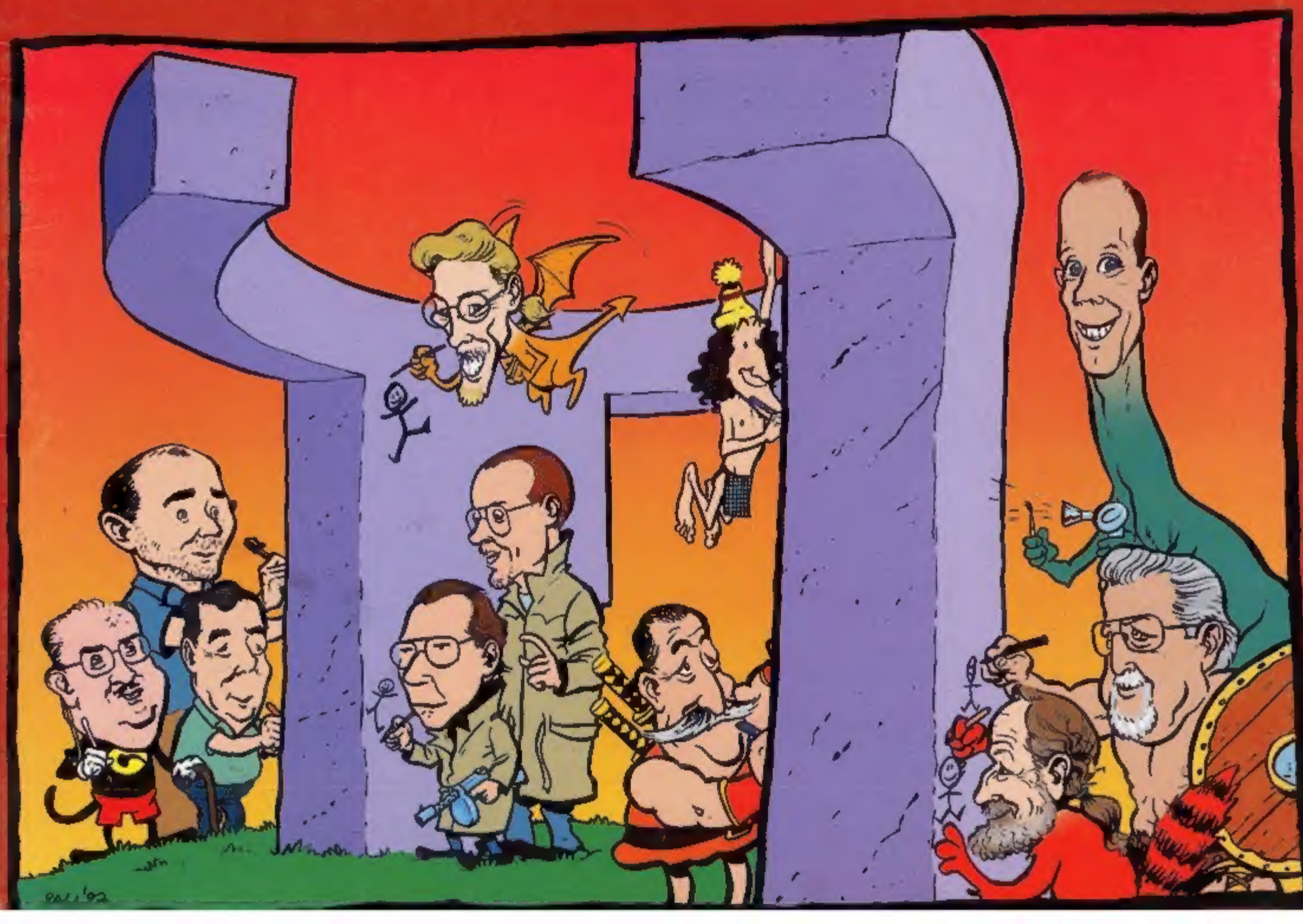
NUESTRAS FIRMAS

J.Mª FLORES, EMILIO MUÑIZ, J. JUANMARTÍ, FAUSTINO R. ARBESÚ, RAMÓN F. PÉREZ, CARLOS LUIS SÁNCHEZ, A. CUETOS Y F. FLÓREZ

Entrevistas

ENTREVISTAS:

DAVID LLOYD
JOHN BUSCEMA
GILBERT SHELTON



http://cineultramundo.blogspot.com

"El Wendigo. m/f . Xixon, 1974. Una publicación puede ser inculta o lo contrario; aquí, lo primero: dispersa en su ideología, plagada de pueriles faltas ortográficas, con errores a mogollón en la composición, con contínuas contradicciones, con fanatismo descontrolado, con neurosis persecutoria, con ínfulas pretenciosas de creerse revista profesional, con abismales oquedades en la autoinformación, con una periodicidad nula y acrecentada por la propia incapacidad, con tribalismo en la redacción, con envidia supurosa por otras miserias rivales, con ausencias de autodatografía, con autobombo y desprecio por el resto de los congéneres, ... ", etc.. *Jesús Cuadrado, en* ***Urich*** *Vol. II nº 1 (1993).*

Eso dicen. Habrás oido muchas cosas sobre **El Wéndigo**. Pero, si quieres saber verdaderamente lo que pensamos y opinamos, sólo hay un camino: leyéndonos.

EL WENDIGO

Disponemos de números atrasados desde el **10** *hasta el* **76**.
Completa tu colección ***¡ya!***

Suscripción por un año	☐ ***4 números:* 1800 *pts.***
Números atrasados	***simples:* 350 *Extras: de* 500 *a* 800 *pts.***

Indica debajo cuáles son los números atrasados que deseas y te los enviaremos

.....

.....

Extras

Especiales

..... **Sureño**
Faustino Rodríguez Arbesú e Isaac del Rivero Jr. *800 pts.*

..... **Los Omnipotentes** (Wendigo nº 31-32)
Faustino Rodríguez Arbesú e Isaac del Rivero Jr. 800 pts.

Dobles

..... **Nº 27-28** *500 pts.*

..... **Nº 35-36** *500 pts.*

Colección Premios Haxtur

..... **Discovering America** David Mazzucchelli
(Wendigo nº 61-62) *500 pts.*

..... **Hombre Grande** David Mazzucchelli
(Wendigo nº 65-66) *800 pts.*

..... **Bryan & Co.** Bryan Talbot
(Wendigo nº 74-75) *700 pts.*

Nombre .....
Domicilio .....
Población ..... *C.P.* ..... *Firma*
Provincia ..... *Fecha* .....

Pedidos y correspondencia: Apartado de Correos 461. Gijón. **Se admiten colaboraciones.**
Pago mediante talón bancario a **Faustino Rodríguez Arbesú**
o directamente a la **cuenta C716.271 BANESTO (Urbana. Paseo Begoña. c/ carretera de la Costa, nº 52 Gijón).**
No es necesario que recortes este número de **El Wendigo**.
Basta con que nos mandes una fotocopia de esta hoja, indicándonos tu pedido. Gracias por todo.

El WENDIGO: G.A.I.R.N.I. Director: Faustino Rodríguez Arbesú.
Redactores: Ramón Fermín Pérez, Jose Mª Flores y Florentino Flórez Fernández.
Jefa de prensa y relaciones públicas: Sofía Carlota Rodríguez.
Comunicación:Eulalia Eguren. Imprime: Gráficas Careaga

Diseño : Eva Barceló y F. Flórez

SUMARIO

4 **Indigestión de superhéroes**
J. Mª Flóres

6 **Línea Laberinto**
Emilio Muñiz

8 **Insumisión fiscal by Vazquez**
J. Mª Flóres

Especial XXI Salón Internacional del Comic del Principado de Asturias

9 **Ciudadano Gilito**
Jordi Juanmartí

11 **Goldie, la bella del Yukón**
Faustino R. Arbesú

12 **La nueva quimera del oro**
Florentino Flórez

12 **Pequeñas tragedias cotidianas**
Jose Mª Flores

14 **David Lloyd** *Entrevista*
Jordi Juanmartí

17 **La vendetta de Lloyd**
Florentino Flórez

Fascículo 1
La Historieta Asturiana
Faustino Rodríguez Arbesú
(1-20)

19 **Gijón, Olimpo del comic**
Ramón F. Pérez y Carlos Luis Sanchez
Incluye ***los Premios Haxtur 1997*** *y*
el Salón entre bastidores, *con notas de*
Faustino R. Arbesú, Florentino Flórez y Alejandro Cuetos

29 **Universidad y tebeos**
Florentino Flórez y Alejandro Cuetos

31 **Big John** *Entrevista con John Buscema*
Florentino Flórez

35 **Gilbert Shelton** *Entrevista*
Florentino Flórez

Con subvención del Iltre. Ayuntamiento de Gijón y 70 suscripciones de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Principado de Asturias

Ilustración de portada: Pau • Color: Eva Barceló

EDITORIAL

En 1984, impulsado por **Juan José Plans**, por aquel entonces Director de TVE del Principado de Asturias, se producen 13 programas, que terminan siendo 16, sobre la hasta aquel momento desconocida historieta asturiana. Se emiten bajo el título de "Asturias y la Historieta". El material utilizado, la investigación y el guión corren a cargo de **Faustino Rodríguez Arbesú**.

La serie es un éxito y periódicamente se repite durante 4 ó 5 años. La TV Nacional emite una recopilación del mismo en el programa "De Aquí para Allá". También representa a Asturias en una convención de televisiones regionales celebrada en Italia.

La Consejería de Cultura del Principado se interesa por el tema y patrocina una exposición itinerante durante un año, que visita los lugares más recónditos de la geografía astur, con el mismo nombre del citado programa televisivo. El catálogo de la exposición recoge la investigación hecha y se edita como si de un libro se tratara, con numerosas páginas a color.

Siendo **Plans** Director de la Obra Social y Cultural de Caja de Asturias, encarga a Faustino un libro sobre la historieta asturiana, que ahonde más en sus descubrimientos ya publicados. Por una serie de circunstancias, en las que interviene muy directamente el nefasto **Blas F. Gallego**, por aquel entonces del equipo de la Obra Social, este libro que fue finalizado y entregado a Caja Asturias en 1989, nunca ve la luz de la impresión. El proyecto se pierde y con él, el original del mismo.

En este número hemos decidido iniciar la publicación de aquella investigación. Somos conscientes de que va a llevar su tiempo y no pocos problemas, pero lo vamos a lograr. Para ello iremos publicando una separata de 20 páginas en la parte central. Se han hecho dos ediciones de este número de ***El Wendigo***, una con suplemento y otra sin él, con los dos precios que se marcan en portada, para que los lectores puedan elegir. Una vez finalizada la obra tenemos en proyecto editar unas tapas para su recopilación en forma de libro.

Como se ve, tras el *especial Bryan Talbot* del número anterior, seguimos con nuevas sorpresas. Mientras otros con más boca (y más torcida) y menos cosas que decir, se quedan por el camino. Con el objeto de que *El Wendigo* no pierda entidad vamos a aumentar en 12 páginas cada ejemplar. En cuanto al nuevo precio, no lo vamos a incrementar en la parte proporcional, sino en una cantidad mínima para no grabar a aquellos de nuestros lectores que no estén muy interesados en el tema. Esperamos que no sean muchos, pues la información que vamos a ofrecer ayudará a conocer a algunos autores que nunca han estado en el candelero, pero que han forjado a golpe de lápiz, sudor y tinta china, la Historia de la Historieta Española y ¿por-qué no? mundial.

Contamos con vuestro apoyo, como siempre.

El Wendigo

Indigestión de superhéroes

Anunciado como "el combate del siglo" el crossover Marvel Vs. DC se queda en unos flojos fuegos de artificio, en una superproducción fallida, ahogada por un plantel de estrellas excesivo y poca imaginación a la hora de sacarle partido. La cosa es que parece haber gustado a los suficientes aficionados como para que las dos Major de los comics prometan una segunda parte. Cuando aún no hemos terminado con ésta nos tememos lo peor de la siguiente.

Página 5 del primer comic-book

El crossover como negocio

Todo el mundo sabe como se originó esto de los cruces entre colecciones: En la serie regular de determinado personaje hacia una fugaz aparición el protagonista de otra y con una llamada al pie de la viñeta se referenciaba el número que relacionaba a ambos. Los de Marvel tienen tendencia a atribuirse el mérito de la idea y desde luego, en los quioscos asturianos de los 70, donde casi tenían en monopolio el negocio de los tebeos, fue en sus páginas donde primero lo apreciamos.

Sin duda, la idea era genial en sí misma y cumplía sobradamente la función de conseguir mayor verosimilitud para las aventuras de cualquier personaje. Al principio los cruces eran un recurso excepcional destinado a atraer lectores de una colección hacia otra con el efecto añadido de ver incrementadas las ventas. Andando el tiempo esto último se convirtió en el leiv motiv de los *crossover*. Apoyados por campañas publicitarias arrolladoras pasaron a convertirse en series propias que implicaban y alteraban la acción de unas cuantas o de todas las colecciones regulares de una compañía; los productos en la gran mayoría de casos fueron unos peñazos descomunales. Así *Invasión, Millennium, Inferno, Atlantis Ataca* y demás no sólo no tenían ni pies ni cabeza, sino que nacían con el propósito exclusivo de aprovecharse de esos incautos que acuden corriendo al quiosco al reclamo de "continúa en el número 52 de *Doom Patrol* o finaliza en el 67 de *Factor X*."

Quizá lo más gracioso de esta historia sea la excusa con que se justifican muchos de estos disparates: la necesidad de dar "coherencia" a los respectivos universos. ¿Cómo va a tener coherencia un mundo que, con la complicidad del lector, se basa precisamente en la suspensión de la leyes de la lógica? ¿Para qué la necesita? Llegados a este punto, en el universo Marvel pongo por caso, más que coherencia lo que hay es una serie de rígidas leyes de causalidad según las cuales podemos afirmar que el movimiento de una mariposa (aunque sea mental) en la colección X va a desencadenar un cataclismo en la serie Y.

Marvel contra DC: Los antecedentes

Los primeros cruces entre colecciones se verificaban con personajes de la misma casa, sin embargo a mediados de la década de los 70 se produjo un momento especial en la historia del comic con la aparición de *Superman Vs. The Amazing Spiderman*. El primero de los tebeos que ligaría a personajes de las dos compañías rivales. A este seguirían el espléndido *Batman contra la Masa* de **José Luis García López** o más recientemente el volumen compartido entre la *Patrulla X* y *los Nuevos Titanes*. Como se ve hay toda una trayectoria de proyectos comunes que exploran la fascinación que los personajes de ambas compañías ejercen sobre muchos lectores. El simple hecho de verles compartiendo las mismas páginas resulta a priori interesante y esa fue mi motivación principal para hacerme con la serie a pesar de que la parte racional del cerebro me aconsejaba en sentido contrario.

Un derroche fallido

Si Hollywood es capaz de hacer *Independence Day* o *Mars Attack*, los tebeos, que a fin de cuentas sólo necesitan tinta y papel, bien pueden embarcarse en la confrontación de dos universos bajo la amenaza de que uno de ellos desaparecerá para siempre. Este es el argumento y eso es de un modo simple Marvel contra

Combate entre Estrella Plateada y Linterna Verde.

DC: el equivalente en comic de una superproducción hollywoodiense. Una trama más o menos hilvanada, actores muy conocidos, estrellas invitadas, escenas de acción, algún romance y muchos efectos especiales, todo ello está presente en esta saga, pero ¿el resultado? Por decirlo suavemente flojo, muy flojo, escaso de contenido e insulso en su sabor.

En primer lugar, la justificación del *crossover* es tan farragosa en su exposición como pueril en su planteamiento; segundo, las peleas entre personajes de una y otra compañía, uno de los platos fuertes según la propaganda, no son tales, apenas un apunte de ello porque hay que dar paso a otro enfrentamiento que tampoco es tal sino que se resuelve en la consabida sucesión de posturitas; tercero, el montaje, con todas esas dobles páginas y rompimientos de viñetas, es más confuso que original. Vamos a ver unos ejemplos, la página 5 del primer comic-book ¿cómo se lee? Se supone que existe una correspondencia entre lo que se ve en una viñeta y lo que se dice en ella, pero cuando habla el *Joker* ¿cómo leer de seguido los dos globos de la parte superior y el de la inferior cuando la vista te lleva hacia el extremo derecho de la página? Otro, el combate entre *Estela Plateada* y *Linterna Verde* soy incapaz de seguirlo ordenadamente; aún más, en la página 11 del primer comic ¿qué hace *Wonder Woman*? ¿Cual es el peligro y cómo lo soluciona? Cuarto, las contradicciones o fallos de *racord* son muy numerosas para detenerse a enumerarlas, pero las de las páginas 20 y 26-27 del segundo comic son demasiado evidentes como para pasarlas por alto.

Hay otras causas que influyen en lo deslucido de estos tebeos, la matemática regularidad en el reparto del espacio es una de ellas. Tantas páginas para DC, tantas para Marvel, tantos héroes de un lado, tantos de otro. Por ejemplo, hasta la página 8 del libro primero, un héroe Marvel se encuentra con un villano DC y viceversa, a

pág 20 del segundo comic-book

partir de ahí se produce una distribución calculada al milímetro de lo que corresponde a cada empresa. Sería muy difícil introducir algún detalle de genialidad en una planificación tan minuciosa. Por otra parte, si hablamos de "coherencia" alguien debería explicar por qué *Superman* y *Spiderman* no parecen conocerse ni recordar su encuentro del año 1976, por cierto que éste también se anunciaba como el combate del siglo.

Al final tras páginas y páginas de pseudocombates, amenazas cósmicas y peligros infinitos me quedo con la relación amorosa entre *Robin* y *Júbilo*, su pasión adolescente planteada con naturalidad y ternura es lo más interesante de la serie, lástima que apenas ocupe tres páginas pelea incluida.

En conjunto, *Marvel versus DC*, resulta como tebeo un producto mediocre pensado para satisfacer a lectores poco formados mediante un derroche de medios, ocultando que tras las páginas de papel satinado, los brillos metalizados de las portadas y sus espectaculares dibujos se encuentra el vacío más absoluto.

Epílogo: Amalgama ¿otra vez un nuevo universo?

A falta de un número para terminar el *crossover* se destapa la verdadera razón que justifica la obra: presentar nuevos personajes de características híbridas entre los de una casa y los de otra, ellos lo denominan *Universo Amalgama*. Esto no es sólo una anécdota inocente producto de amistosas charlas entre los editores de las compañías, sino que responde a una estrategia concreta destinada a tantear la posibilidad de crear nuevas series regulares. En parte se delata aquí la creencia asumida por los dueños de las compañías de que el tirón popular de una serie se debe al personaje protagonista, de quien tienen plenos poderes y derechos, y no al equipo que lleva a cabo el trabajo artístico. El hecho de que Marvel y DC unan sus fuerzas para dar origen a este nuevo universo parece confirmar esa vieja leyenda conspiratoria según la cual, en los más alto de los organigramas directivos de compañías rivales (como *Coca-Cola* y la *Pepsi*), existe un misterioso señor X dueño de ambas.

De los tebeos editados bajo el sello *Amalgama* poco bueno puede decirse. Es obvio que el encargo de un único número fue aprovechado por los autores para tomárselo a broma, esto no quiere decir que hayan hecho comic humorístico, sino que han puesto el talento y la imaginación bajo mínimos, ajustándose a unas líneas argumentales preestablecidas por las editoriales y limitándose a cobrar el cheque. De los que yo leí el de **John Byrne** es de lo peor que ha hecho, *Bruce Wayne agente de SHIELD* parece dibujado con los pies y **Gary Frank**, por su parte, también se luce, aunque eso sí, su *Diana* es muy, muy atractiva.

José Mª Flores

Bruce Wayne, agente de Shield

Línea Laberinto

Mucho se ha escrito ya sobre el particular, pero en ningún lugar he podido leer la palabra que realmente define a este tema: decepción ¿Qué pasa en las revistas del medio ? ¿Hay miedo a enfrentarse a la cruda realidad, o estamos intentando apoyar al comic nacional a cualquier precio, entrando así en una dinámica de circuito cerrado, con productos que solo interesen a unos pocos, que por cierto son los que cantan sus bondades?

Las guerras del purgatorio, *de* ***J. C. Cereza*** *e* ***Isaac del Rivero Jr.***

El que espera...

Cuando hace ya unos años descubrí los comics de la editorial *Camaleón* mi sorpresa fue mayùscula, era un material fresco, y con títulos de interés (*Tess Tinieblas, Impresiones de la isla, Mondo Lirondo*), se adivinaba en ellos un trabajo hecho con cariño y mucha dedicación; luego vino la aventura asturiana de la autoedición con *Froilan* y *Kactus comics* y nos llegaron noticias de experiencias similares en otros puntos de la geografía española. Fue en ese momento cuando *Planeta* lanzó el bombazo: iba a crear una línea de comics dedicada a editar exclusivamente material realizado en España. Viendo cómo estaba el panorama comiquero nacional esperé ilusionado la llegada de las primeras colecciones de la susodicha línea, pero la espera no mereció la pena, la bomba era un petardo.

Aníbal gris de **Jesús Merino**

Los títulos.

Casi la totalidad de las colecciones de *Laberinto* comparten la "característica" de tener unos guiones flojísimos ¡Que le vamos a hacer! En España, por mucho que algunos se empeñen, los guionistas brillan por su ausencia. La parte gráfica ya es más interesante. Hay un poco de todo, lo normal dadas las características de la línea: cosas interesantes, cosas flojas y verdaderas tomaduras de pelo.

No pretendo aquí analizar título por título, entre otras razones porque a la hora de escribir este artículo hay ya bastante material en la calle y necesitaría más espacio del que actualmente dispongo. Voy simplemente a dar un repaso rápido a las series y comentar con más profundidad las que sean merecedoras de ello. También quiero aprovechar la ocasión para poner los puntos sobre las ies respecto al trabajo de algunos de los autores del engendro en cuestión, porque estoy ya un poco harto de leer "críticas" sesgadas sobre este tema.

La línea se iniciaba con cinco series, y algunas de ellas utilizaban el reclamo del mimetismo con otros comicbooks de la editorial para hacer el producto más apetitoso. De esta primera tanda el trabajo más interesante es sin duda el de **Jesús Merino**, para la serie *Aníbal Gris*, al que se le veían muy buenas maneras con los lápices. Lo más decepcionante el esperado regreso, al menos por mi, de **Isaac M. del Rivero**, para *Las Guerras del Purgatorio*. Los encuadres y las angulaciones siguen siendo su punto fuerte pero la visión de conjunto es terrorífica, con esas viñetas recargadas de detalles. Tanto barroquismo agobia, uno es incapaz de centrar la atención en lo que esta pasando, ves tanto que no ves nada; se advierte además un claro bajón en la calidad del trabajo a medida que pasan los números. El primero es el más "currao", pero el último llega a ofrecer viñetas que parecen de chiste. Además el trabajo del guionista, **Juan Carlos Cereza**, todavía te hace más cuesta arriba la lectura de la obra. Lo demás no merece mayor comentario: *Oropel*, una paja mental; *Desafío*, una especie de manga de 4ª regional y *Neck and Cold*, *Image made in spain*.

La siguiente hornada nos ofrecía por un lado un agradable descubrimiento, y por el otro la mayor estafa que se haya perpetrado en este país contra el lector de tebeos. *Mentat* nos ofrecía a un dibujante interesante, **Javier Pulido**, con evidentes influencias de **Jack Kirby** y **David Mazzuchelli**. Desde mi punto de vista, su dibujo es atractivo, la pena es que el guión de **Pérez Navarro** no acompañe y él mismo presente bastantes deficiencias narrativas. Pasemos ahora a hablar de *Fian*, ¿puede alguien por favor explicarme como se puede sacar a la venta un tebeo a medio hacer y quedarse tan pancho? Con la disculpa del arte por el arte en este país sigue valiendo todo. Parece ser que los

Los bosques de Marbrel son los más densos de esta parte del mundo. Un lugar sombrío, salvaje y olvidado por los mismos dioses que lo crearon.
Eso hace que lo habiten criaturas que han desaparecido en otras partes.

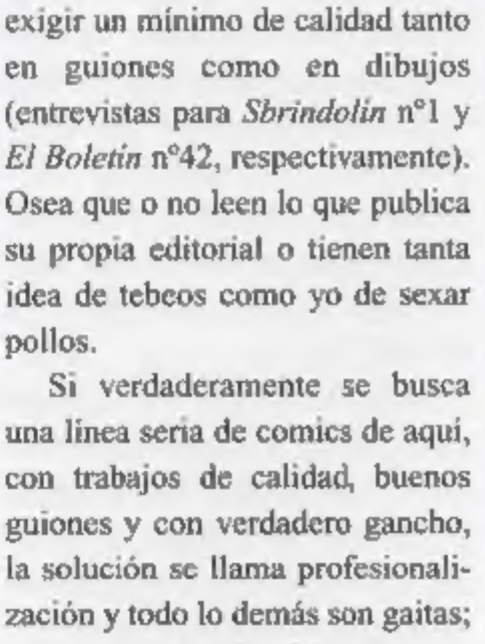
Página de Fian
En la viñeta superior lleva una espada en la mano derecha. En la siguiente.. ¡magia! la espada ha desaparecido o se ha vuelto

lápices de **Enric Rebollo** tenían tanta fuerza que se decidió no pasarlos a tinta (¿?) ¡Pero si algunas viñetas son simples bocetos!. El mismo **Rebollo** comentará en una entrevista publicada en el *Slumberland* nº 15 que el dibujo estaba pensado para la tinta y que hay cosas que no han quedado todo lo bien que debieran. De todas maneras a este desmadre hay que añadir que el trabajo de **Rebollo** es francamente espantoso: descontrol anatómico, escenas de combate en las que tienes que adivinar lo que pasa, arcos de repetición, armas que aparecen y desaparecen, personajes zurdos que se convierten en diestros en las siguientes viñetas... Vamos, de pena. Esta segunda tanda la completaba *Malchance*, una historia de dos números entretenida, *Subterráneos*, vacío de contenido e *Iberia Inc.*, en la que recuperábamos a **Rafa Fonteriz,** del que por cierto yo esperaba mucho más después de haber disfrutado con ***Nocturno*** (su trabajo para la *Marvel U. K.*); los responsables del evento quieren hacer de esta serie su buque insignia, pero la cosa , aparte de ser una indigesta amalgama de mil cosas que ya se habían visto antes, no da para mucho más.

Las últimas obras publicadas comprenden dos títulos guionizados por **Juan Carlos Cereza**, a cual más horrible (¿es que nadie lee sus guiones antes de publicárselos?), uno dibujado por **Isaac M. del Rivero**, *Juegos Peligrosos*, en la línea de su anterior trabajo para la casa en el que incluso hay un salto de eje; y el otro realizado por **Jesús Merino**, *Jaque Mate*, en donde tira por la borda todo lo bueno hecho en *Aníbal Gris* para hacer una imitación barata del estilo *Image*. *Cool Tokio*, otra paja todavía más pedante y sin sentido que *Oropel*. *Cupido*, tres números de **Oriol Roca** que tienen su coña. *Yinn*, con dibujos de **Ramón F. Bachs**, que ya había publicado para *Camaleón* la serie *Manticore*. *Y El Baile del Vampiro*, la que es hasta la fecha la más completa y la mejor de todo lo que ha salido, no en vano se trata del trabajo de un profesional del medio como es **Sergio Bleda** y eso se nota: personajes bien definidos, una historia coherente, con algunos cabos sueltos, que me supongo queden para una segunda parte y un dibujo resultón, con indudables recursos narrativos, realizado por una persona joven. Sergio se mueve en torno a los 22 añitos y muestra mejores maneras que alguno de los " veteranos " que andan sueltos por este invento. Otra cuestión es que aún le queda un buen camino para limpiar su dibujo y aclarar la acción, porque hay escenas donde resulta verdaderamente complicado entender lo que ocurre.

Concluyendo.

Ante tal cúmulo de despropósitos, solo nos queda preguntarnos qué pretende *Planeta* con todo esto. Porque, no nos engañemos para la editorial esto es un negocio, no una obra de caridad para con el comic español. Y, a juzgar por el ritmo de publicación y los niveles de venta que he podido sondear en nuestra ciudad, no les debe ir muy bien. ¿Es un nuevo intento de machacar a la competencia? En este caso, la de las pequeñas editoriales independientes. ¿Otra manera de asegurarse los ingresos? Ahora que *Marvel* huele a cadáver y el *Manga* esta perdiendo gas. Sea lo que sea, una cosa sí tengo clara. En los márgenes de calidad en los que se está moviendo la línea no les auguro muy buen futuro. Lo más gracioso del tema es leer cómo **Antonio**

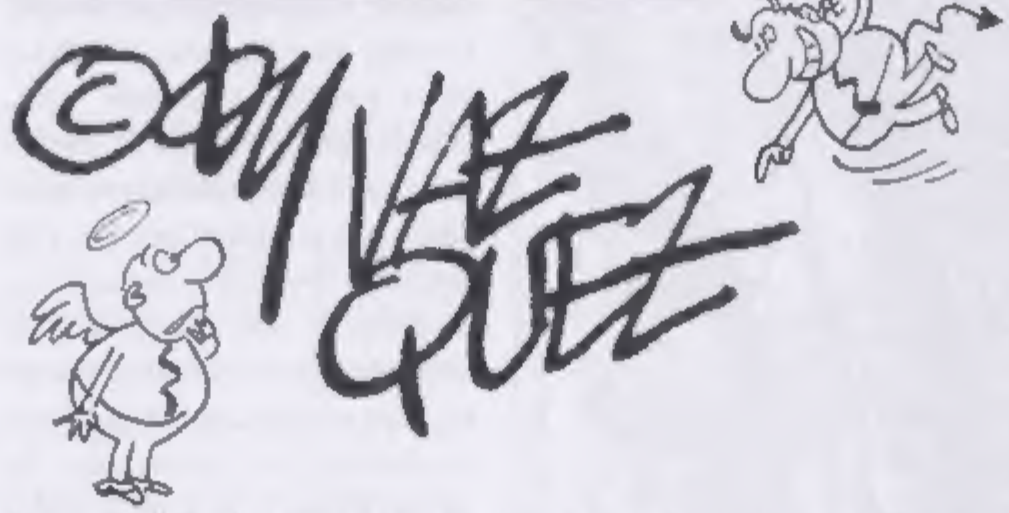


Martín (director del asunto de comics de *Planeta*) elogia el trabajo de **Antoni Guiral** (editor de *Laberinto*) y cómo este nos cuenta que publicar en *Laberinto* no es fácil y que tiene la obligación de exigir un mínimo de calidad tanto en guiones como en dibujos (entrevistas para *Sbrindolín* nº1 y *El Boletín* nº42, respectivamente). Osea que o no leen lo que publica su propia editorial o tienen tanta idea de tebeos como yo de sexar pollos.

Si verdaderamente se busca una línea seria de comics de aquí, con trabajos de calidad, buenos guiones y con verdadero gancho, la solución se llama profesionalización y todo lo demás son gaitas; hasta que una editorial no asuma esta premisa e intente realmente lanzar al tebeo español como debe hacerse, estaremos condenados a sufrir en todos los laberintos en que nos quieran meter todos los aprovechados de turno, todos los listillos y todos sus pesebreros.

Emilio Muñiz Muñiz

Insumisión fiscal



Tras el fallecimiento de "by Vázquez" la editorial Glenat viene dando a la luz varias recopilaciones con sus últimos trabajos, entre ellos **Vázquez agente del fisco** *contiene a nuestro parecer una serie de golpes, gags, guiños al lector, a los editores y al mismo autor que lo convierten en un producto altamente recomendable.*

Agente del fisco se inicia con ese delirio, más rococó que barroco, utilizado por Vázquez para expresar un ansiado estatus de absoluta riqueza, lujo y fortuna. La fortuna tenía para él dos formas de manifestarse: 1) ausencia de la necesidad de trabajar, y 2) abundancia material en todos los órdenes. De ahí esos interiores recargados y ostentosos en línea con lo que uno se imagina dependencias privadas de **Hugh Hefner** o de nuestro más cercano **Jesús Gil**. El tono exagerado, irónico y autoparódico de estas primeras viñetas da la pauta de lo que será el resto del álbum, una continua broma con el propio autor como desencadenante, pero en ellas también asoman pistas indicadoras de que el ajuste de cuentas más mordaz es el verdadero tema de fondo mientras que lo de menos es la situación que da título a la obra. En realidad la posibilidad de ver a **Vázquez** trabajando para la Agencia Tributaria parece tan descabellada como la anécdota (real) de **Elvis Presley** ofreciéndose y solicitando al presidente **Nixon** un cargo como agente especial antidroga. A pesar de esto, o precisamente por ello, **Vázquez** no desaprovecha la oportunidad de ponerse a gusto a costa de los probos funcionarios representándolos como siniestros *Hombres de Negro* del FBI ¿Acaso en este país no es el Ministerio de Hacienda lo más parecido al *Gran Hermano* de **Orwell**?

Pero lo anterior no es sino un chiste de los muchos que contine este álbum. Decíamos más arriba que la revancha era el tema de fondo de esta obra, y en el primer ajuste de cuentas **Vázquez** se ceba consigo mismo. *By Vázquez* era un maestro en reírse de su persona, y el haberse convertido en su propio personaje desde el lejano 1969 es la mejor prueba y en muchos casos la clave de su humor. Si en otras ocasiones utilizó sus facetas de moroso impenitente, ludópata confeso o putero irrefrenable, ahora se burla de sus muchos años al pie del cañón, terrible castigo para alguien que siempre aspiró a vivir sin dar golpe. El Vázquez de los 90 se ríe en concreto de su pasado como ilustrador, guionista y dibujante de la editorial *Bruguera*, de su dura batalla contra la inexorable maldición de entregar las páginas siempre en la última hora del último día, contra el hado fatídico de tener que trabajar en algo, aunque sea dibujando tebeos, para poder comer e ir al bingo.

Pero, si bien los años de trabajo no le proporcionaron el nivel económico deseado -en gran parte por llevar una vida a salto de mata- al menos su ego se veía halagado al ser reconocido por la crítica "seria" como artista verdadero, clásico en vida y referencia para nuevos autores. Él, que manifestaba dedicarse "a esto" únicamente a cambio de un salario más o menos digno, se vio encumbrado al Olimpo de los historietistas, situación que se prodigó a partir de la concesión del Premio del Saló de Barcelona en el año 1990. Tengo para mi y así parecen decirlo estas páginas que Vázquez se rió lo que quiso de **Navarro** y del resto de críticos modernillos coreándole cada chiste barato, cada trazo mal trazado, cada historieta ya publicada. Este es otro de los ajustes de cuentas presentes en esta obra.

Por último, el dibujante dirige su corrosiva mirada a sus compañeros de profesión y a uno de ellos en particular. Veamos. Vázquez se autorretrata hiperbólicamente bien pagado (una página suya alcanza para comprar un **Picasso**), tiene una plantilla de "negros" sometidos a una verdadera esclavitud encargados de guionizar y dibujar, su producción surge de un modo totalmente industrial y automatizado. Aunque Vázquez ha sido uno de los autores más prolíficos de la historieta española, es obvio que esta situación distaba mucho de ser real a mediados de los 90; por tanto el lector debe preguntarse ¿Quién inundó, literalmente, el mercado de productos y subproductos dibujados por ni se sabe? ¿Qué autor de la vieja escuela goza actualmente no del reconocimiento del aficionado, sino del público consumidor no iniciado en el tema, con unos personajes que para más inri fueron creados y después cedidos por Vázquez? Efectivamente, ese que están ustedes pensando. Con el arrojo de quien no tiene nada que perder Vázquez ridiculiza en el personaje de *Fibruñez* a su, en otro tiempo, seguidor y ayudante. Antes que en la lectura fragmentada de su primera aparición por entregas, es en esta versión completa, en la que principio y final se unen sobre la excusa argumental, donde mejor se desvela el verdadero sentido de la obra y éste no es otro que la venganza. Es la venganza personal, pequeña satisfacción de un autor que disfruta del gratificante pero poco remunerador reconocimiento de crítica y aficionados sobre el dibujante enriquecido, verdadero best seller de la historieta nacional, pero cuestionado en todos los frentes.

En otro orden de cosas, *Agente del fisco* tiene todo lo que estilística y narrativamente se puede esperar de by Vázquez: agilidad de lectura, esquematismo visual y gráfico, esa línea que Florentino llamó supersónica, chistes y juegos de palabras a cada paso, puestos ahí no porque convengan a la narración sino porque surgen sobre la marcha de una imaginación desbordante, un machismo nada encubierto muy *tipical spanish*, etc. En fin, a falta de esas prometidas memorias que ya nunca disfrutaremos Agente del fisco puede ser un buen remedio parcial, nosotros lo pasamos de miedo leyéndolo, suponemos que casi tanto como el autor maquinando y llevando a cabo esta postrer revancha sobre sí mismo y sobre todos nosotros.

José Mª Flores

Ciudadano Gilito

La juventud de Tío Gilito es una de las obras de más calidad y más sorprendentes publicadas en España en los últimos años. Las razones van desde la presencia de una historia poderosa que alcanza dimensiones míticas y que se traduce en un guión técnicamente perfecto lleno de guiños al lector hasta un dibujo que supera las limitaciones de trabajar con personajes ya muy definidos gráficamente y que se ajusta a lo que se cuenta como un guante. A ésto hay que añadir el cariño puesto por el autor en su trabajo, con una labor de documentación ingente que hace que en ningún momento se traicione el espíritu de las historias creadas por el gran ***Carl Barks****. Como ellas,* The Life and Times of Scrooge McDuck *(título original), nace con vocación de ser un clásico. ¿Qué mejor forma de celebrar aquí el cincuenta aniversario del entrañable tacañete?*

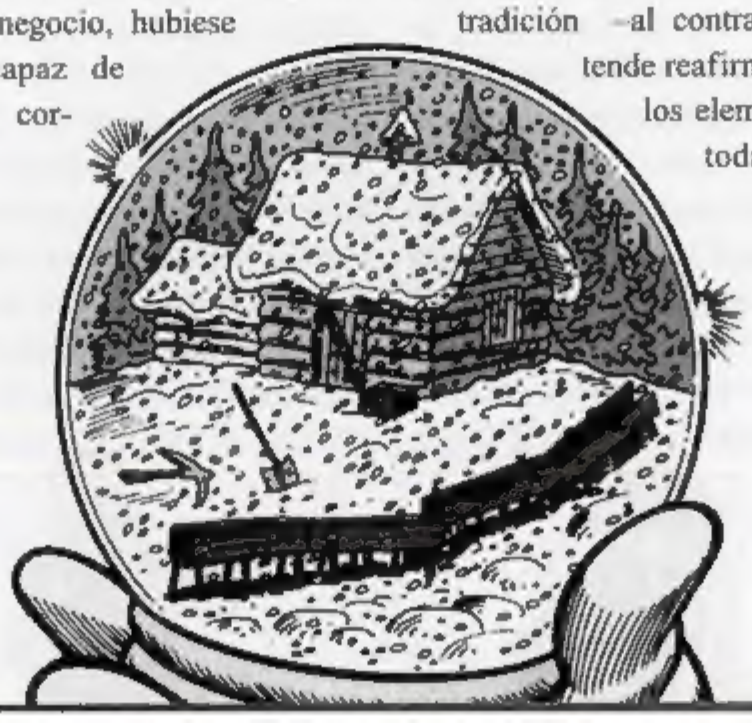
Claro que la obra que nos ocupa nace también con un obstáculo, que por supuesto no hay que poner en el debe de su autor, y es la adscripción a un tipo de cómic supuestamente orientado a niños, lo cual puede hacer que algunos no se tomen ni siquiera la molestia de llegar a su lectura. Grave error, empeorado por la inclusión de la edición española en una colección destinada a ese público, que humildemente esperamos ayudar a subsanar con las líneas que siguen. Señoras y señores, he aquí unos breves comentarios a la vida y milagros del pato más rico del mundo.

Una historia de dimensiones míticas

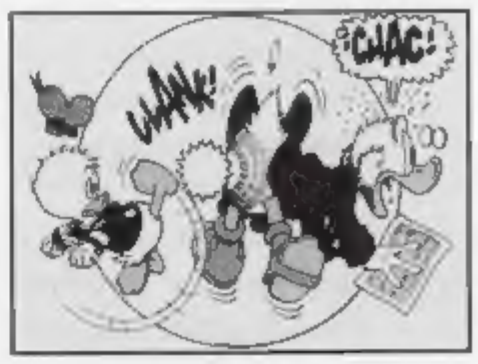
Hemos leído en algún sitio que **André Malraux** dijo que los mitos no apelan a la razón sino a la complicidad. El trabajo ciclópeo emprendido por **Don Rosa** apunta en esa dirección. Los relatos de *Gilito* en la versión de su creador, **Carl Barks**, superaban al personaje, como tantas veces en el mundo de la historieta (véase sino *Spirit* y tantos otros ejemplos), para centrarse en historias universales. Dadas las características del roñoso pato, veíamos la codicia, el ansia de aventura, el descubrimiento de mundos desconocidos, una crítica de la actualidad social y política, etc. Los personajes eran más bien planos, ya que la experiencia adquirida en una historia no les valía para la siguiente. No es que eso fuera algo que le importase mucho a **Barks,** cuyo objetivo era usar esos arque-tipos para encajarlos en su maravillosa inventiva y comicidad. Por tanto, *Gilito* aparecía como un personaje con muchas posibilidades de desarrollo, pero que no dejaba de ser un medio para conseguir un fin.

Una de esas posibilidades de desarrollo era un vistazo al pasado del personaje: de donde procedía, cómo había conseguido su fortuna, qué aventuras había tenido... En una tradición narrativa como la estadounidense, tan dada a la exaltación de valores como la superación de la adversidad y la consecución del éxito, la vida de *Gil Pato* era un material de primera calidad. Pero como a **Carl Barks** no le interesaba dicho material, las historias no tenían ninguna referencia cronológica, no había mención alguna a las aventuras anteriores, y sobre el pasado del personaje sólo apuntaba detalles, muchas veces de todo punto ilógicos, que eran empleados para aumentar la comicidad (p.ej., el hecho de que Gilito, siempre al tanto de dónde podía haber negocio, hubiese sido capaz de vender cortadoras de césped a los habitantes del Sahara).

Dice **Don Rosa** que el propósito de la serie fue solo "pasarlo bien, el desafío juvenil a un aficionado de tomar cualquier dato concerniente a la vida pasada de *Gil Pato* que hubiese sido mencionado en una de las historias clásicas de **Carl Barks**, sin importar cuan pequeño o oscuramente enterrado hubiera estado ese pequeño bocado de historia. Si *Gilito* hizo un comentario sobre su juventud en el tercer bocadillo de la quinta viñeta de la séptima página de la segunda historia de algún cómic de 1957... siempre que fuera una historia escrita por **Barks**... ese dato se menciona en algún lugar de esta serie.. (...) No pretende cambiar el Universo de Patos de Carl Barks o romper la tradición –al contrario, pretende reafirmar todos los elementos de todas las grandes historias de Gilito con las que tantos ciudadanos de este planeta crecimos... y situar la vida pasada de Gilito en un marco que pueda seguir siendo conformado en otros episodios en flashback por mí mismo u otros escritores o artistas".



Esta amplia cita de **Don Rosa** deja todo bastante claro. Pero también es evidente que el resultado final supera cualquier previsión sencillamente documental. Al dar forma a la vida de *Gilito* partiendo de exiguos datos, el autor ha dado credibilidad al personaje, le ha dotado de un carácter y un desarrollo sólo levemente



apuntado con anterioridad, haciendo que alcance una dimensión mítica que quizás ni el propio **Carl Barks** imaginó que tuviera (ni que posiblemente éste buscara). Ahí están esas viñetas de plano general donde se advierte que Gilito tiene un destino que le supera, donde se da a entender que estamos ante un personaje de esos "más grandes que la vida...." Para completar el cuadro de la definitiva mitificación del personaje, nos da ese momento álgido del penúltimo capítulo, donde, en África, *Gilito* nos descubre un aspecto que ninguno de sus lectores había soñado. Se sabía que era tacaño y ruin, pero siempre con un tamiz de simpatía que acercaba al personaje. Pero de ahí a lo que nos ofrece **Don Rosa** hay un abismo.

Y luego están esos datos históricos que sitúan al personaje en su tiempo, equiparándole a figuras de la talla de **Jack London**, **Wyatt Earp, Robert Peary**, el presidente **Teddy Roosevelt**, el zar **Nicolás II**, etc. Está claro que se pretende que *Gil Pato* adquiera la categoría de mito, y desde luego se consigue. Cuando al final de la historia el personaje medite

Izquierda: Saloon de **Don Rosa**. *Superior: Saloon de* **Carl Barks**.

sobre lo que ha sido su vida, el lector, aún sabiendo que lo que sigue después son toda una pléyade de historietas a cargo de talentos como el mencionado **Carl Barks, William van Horn** o el propio **Don Rosa**, siente que va a faltar algo. Estará el humor y el sentido de la aventura, pero faltará un aspecto mítico que sólo encontraremos en la obra que nos ocupa. Y esto debería ser suficiente para advertir su gran mérito. Recogiendo la cita que mencionábamos al principio, Don Rosa nos ha hecho cómplices del personaje.

Un dibujo y guión técnicamente irreprochables

Don Rosa ha demostrado en esta obra una capacidad al guión digna de alabanza, con una narración tradicional donde los principales recursos son el cambio de puntos de vista, el uso de la elipsis y el suspense, el humor y un montaje acertado.

Con respecto al primer punto, en esta magna obra se alterna la presencia de un narrador omnisciente que interroga tanto al lector como a los personajes con un relato en primera persona representado por el género epistolar. También está el sentido homenaje a *Ciudadano Kane*, el paradigma cinematográfico del hombre hecho a si mismo, presente en el último capítulo. Todo hace avanzar el relato con fluidez y le da variedad.

La elipsis, uno de los recursos por excelencia en el cómic, es aquí más necesaria que nunca, ya que como **Don Rosa** se ha aplicado para desarrollar algunos momentos de la vida de *Gilito*, y hacer que encajen en el gran tapiz tejido por **Carl Barks**, es con ella como se van rellenando los diferentes huecos que el autor no menciona. De forma natural, vemos como el autor reproduce viñetas calcadas de Carl Barks que cubren años enteros de la vida del personaje. Todo ello, insistimos, para hacer avanzar la historia.

El suspense puede parecer un poco fuera de lugar en un relato del que desde un principio se sabe como va a acabar, pero he ahí otro de los grandes méritos del autor. Hay momentos emocionalmente tensos, como los transcurridos en el ancestral castillo de los *McPato*, o el cara a cara entre *Gilito* y *Goldie* (véase comentario más extenso de este capítulo en este mismo número de **El Wendigo**), o la primera aparición de *Bombi el zombi*, o la ya mencionada rastrera acción del protagonista en el penúltimo.

El humor está presente a lo largo de toda la historia, y, al "estilo Carl Barks", aparece como elemento que la hace avanzar (los dos encuentros entre *Gilito* y *Teddy Roosevelt* son buen ejemplo, al igual que los intentos del protagonista por encajar en su tierra de origen, en un capítulo donde el humor es el aspecto esencial que acentúa la perdida de raíces del personaje), o que caracteriza al protagonista u otros caracteres (los casi innumerables ejemplos de su tacañería, la relación entre *Jack London* y *Steel*) o en pequeños detalles (p.ej., Gilito llevándose los huevos *Fabergé* en carros de compra de hipermercado y hueveras de cartón)

En cuanto al montaje, ya hemos dicho que la narración es bastante tradicional, pero ello no quita para que el autor alterne sabiamente planos y puntos de vista que encajan como un guante en la historia. Véanse sino los primeros planos que muestran a un Gilito evolucionando (p.ej., cuando le dice a *Brillodoro* que de él ha aprendido a ser rencoroso), o los finales del capítulo tercero, con Gilito dejando atrás la estatua de la Libertad, o el del cuarto, con ese arco iris que augura su futura riqueza....

Por cierto que, con respecto al montaje, **Don Rosa** remozó el último capítulo de la saga con motivo de su recopilación en tomos por *Gladstone*, dando preeminencia al primer encuentro entre *Gilito* y *Donald*, añadiendo viñetas que refuerzan el sentido de esa última (¿o primera?) aventura y resaltando la vuelta de Gilito al mundo de la aventura. O sea, que mejora, si cabe, el resultado final. Como *Ediciones B*, y esto no es un reproche, ha usado el material original, no hemos visto en España esta nueva versión.

En cuanto al dibujo, una vez mencionada la limitación de trabajar con personajes ya muy definidos gráficamente, hay que mencionar lo especial del trazo de **Don Rosa** y la gran expresividad de la que sabe dotar a los personajes, mediante unas sencillas líneas en el contorno de los ojos: obsérvese por ejemplo en el último capítulo como *Gilito* va recuperando la confianza y como se refleja eso en su rostro. También hay que mencionar el gusto por el detalle: nada está puesto al azar.

Conclusión

Finalmente, y ahora sí, como reproche a la edición española, cabría exigirles más información sobre el producto, como por ejemplo el origen de las historias de "complemento" en algún volumen (alguna de **Don Rosa**, otra no). Se echan también de menos los comentarios que el propio Don Rosa hizo sobre su obra y que están presentes en la edición *Gladstone* (y en la página web que se menciona en la nota final). Y es una pena que no se haya dispuesto del color de dicha edición, mucho más expresivo que el de la edición de B.

Pero nada de ello empaña el brillo de este trabajo, que nos devuelve (¿acaso lo habíamos perdido?) a un personaje entrañable y que, con el saber hacer de **Don Rosa**, apuntala aún más su lugar en la historia del cómic. ¡Feliz cumpleaños!

Jordi Juanmarti

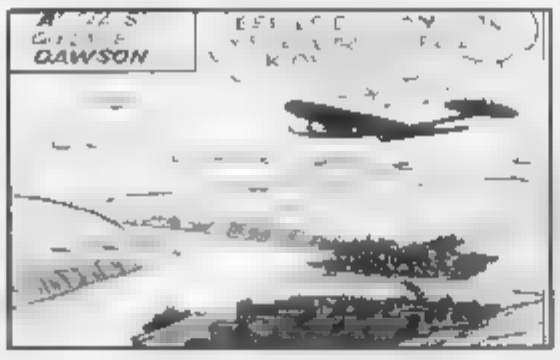
1. Pueden verse estas declaraciones en la página web creada por el propio Don Rosa sobre su trabajo en esta serie. Imprescindible para los aficionados a dicha obra, pues, aparte de información sobre aspectos del guión, incluye bocetos, portadas originales y viñetas sin colorear. La dirección es http://www.win.net/~homebrew/Intro.htm

La quimera del oro, Haxtur al mejor guión en la edición de 1997

A la izquierda arriba : viñeta donde aparece la cabaña del comic de **Carl Barks** La estrella del oro
Debajo: La cabaña de la historieta de **Don Rosa** La quimera del oro.

*Derecha: Momento en que el joven Gilito esconde el oro (*El primer millón *de* **Don Rosa***)*
Derecha inferior: Momento en que Goldie encuentra el oro en La estrella del oro.

Inferior izquierda. La visión de Dawson de **Don Rosa** *(*La quimera del oro*)*
Debajo: Vista aérea de Dawson de **Carl Barks** *(*La estrella del oro*)*



"PARA ENTONCES, YA SE HABÍA SECADO LA CONCESIÓN DE AGONÍA BLANCA! ¡ESCONDÍ UNA ÚLTIMA RESERVA DE PEPITAS PARA UNA EMERGENCIA Y LA CERRÉ PARA SIEMPRE!"

GOLDIE, la bella del Yukón

Me entretengo con las historias de La Quimera del Oro. *El trabajo de investigación, de documentación, de* ***Don Rosa*** *es tan evidente que entra en ese tipo de comic que, fundamentado en un hecho histórico, lo usa como base para crear una ficción. De todas las historias que hasta el presente he leído de esta serie, la que lleva el titulo de* La Quimera del Oro *es la que más me ha sorprendido porque enlaza directamente con obra de* ***Carl Barks*** *de los años cincuenta que en España llevó el titulo* La Estrella del Oro.

HISTORIAS CON HISTORIA

En *La Quimera del Oro* se cuenta una historia de la juventud de este ricachón "roñoso", tío del celeberrimo *Pato Donald*, en la época en que fue buscador de oro en el valle del Yukon. Cual no sería mi sorpresa al leerla y comprobar que aquello me sonaba de algo, que situaciones, paisajes y personajes no me eran desconocidos.

Nada mas apasionante que tratar de encontrar no sólo recuerdos perdidos en el tiempo, sino también la propia historia original que en algun lugar de entre los más de cien mil tebeos que poseo, la mayoría sin clasificar, se tenía que encontrar. El trabajo aunque latoso no fue vano. Encontré la recordada historia en una edición del año 1981 de la editorial *Montana*; por cierto, una magnífica edición. Supongo que la tendré en alguna otra versión de la época en que se editaba DUMBO (años 50) pero no era cuestión de seguir buscando

Mi sorpresa fue grande al comprobar, que la historia creada por **Don Rosa**, no sólo estaba fundamentada en un hecho histórico, sino que también lo estaba en la aventura que **Barks** creara en los años 50 Historia, lugares, paisaje, personajes, hechos y ambiente está perfectamente documentado en relación con la historia del *Tío Gilito* o *El Pato Donald* y los sobrinos de este *Jaimito, Jorgito y Juanito*, en que , acompañando al multimillonario *tacaño,* éste regresa 50 después al valle del Yukon y allí se encuentran con la *Bella Goldie*, la cual nunca se decidió a bandonar aquellos inhóspitos y bellos parajes. La mayor parte de lo que nos cuenta en *La Quimera del Oro* tiene que ver con *La Estrella del Polo, Dorita*, que así se llamaba el primer y posiblemente único amor del *Tío Gilito*, aparte del dinero por supuesto, Alaska, la ciudad de Dawson, el río Yukon, su afluente Klondike, el *Saloon* en donde lucía sus encantos (*Bola de Oro*) y su voz la *Bella Goldie (Dorita),* la cabaña en donde vivió como buscador de oro el *Tío Gilito*, el lugar en donde escondió en su juventud un buen montón de pepitas de oro Todo absolutamente todo, vuelve a ser recreado por **Don Rosa**, eso sí, en otra historia y con otro argumento Quizás la parte mas interesante de esta historia se centre en descubrirnos ese "primer amor" del *Tío Gilito* y cómo, naturalmente, se rompió. De otra forma jamás hubiera podido ser un soltero empedernido.

Leyendo estas historias me han recordado mucho el trabajo realizado por ese gran historietista que es **Gaspar Meana**. Su forma de entender la historieta, basada siempre en un hecho histórico perfectamente documentado en todos los aspectos, tiene mucho que ver con esta otra forma que hace lo mismo, pero partiendo de una de ficcion

FAUSTINO RODRÍGUEZ ARBESÚ

La nueva Quimera del Oro

Ocurre a veces que, tanto en cine como en literatura obras supuestamente cómicas resultan ser mucho mas serias e interesantes que otras de tematica en apariencia más "profunda" De ***Chaplin*** *a* ***Stevenson****, pasando por los hermanos* ***Marx****, los ejemplos son muchos Algo de esto sucede con el trabajo de* ***Don Rosa*** *Hay dos aspectos de su labor que podrian añadirse a lo ya comentado*

El primero se refiere a lo grafico Frente a lacabado limpio, caracteristico de los *productos Disney* Rosa parece acusar la influencia del movimiento underground de los 60-70 y sus dibujos resultan "sucios" en un primer vistazo En lugar de la modulada y limpia linea de **Gottfredson** aparecen multiples rayados que se suman a la linea de contorno Donde **Barks** ofrecia mundos luminosos de blanco y negro puros **Rosa** nos da grises y medias tintas Y luego los detalitos Frente a la soberbia simplicidad anterior, el se empeña en llenar el fondo de chismes los edificios de grietas, etc Todo resulta un poco mas recargado

Si el lector es capaz de sobreponerse a esa apariencia un poco mas *sucia* que la de anteriores versiones se llevara una buena sorpresa El *Tio Gilito* es *Uncle Scrooge* en el original en referencia nada velada al avaro personaje de **Dickens**. Siempre ha sido una manifestacion mas o menos critica del empresario mezquino, de capitalista ciego Pues bien, **Rosa** toma ese personaje y nos lo devuelve actualizado de una forma que no deja de ser sorprendente Por un lado como ya se ha comentado, por su respeto al original Esto es admirable pero no significaria nada si se quedara en un pastiche de anteriores autores Y no, es mucho mas

El *Tio Gilito* tiene mucho de arquetipo, de figura mitica de heroe americano Y **Don Rosa** desarrolla especialmente ese material Su personaje tiene todo el valor que se supone al tipico hombre-hecho-a-si-mismo No deja de admirarnos su coraje ante los diferentes peligros se determina con Nada le asusta ni le hace retroceder, tal es su voluntad Estos aspectos positivos estan ademas servidos con grandes dosis de aventura y humor Pero no se queda en una mitificacion del *self-made man* en una lectura individualista no por muy creible que esta sea Tambien hay critica en su obra Esa voluntad de superacion se ve acompañada de una filosofia vital que implica un pensar antes de ser pisado, un olvidarse de los sentimientos y una falta total de respeto hacia todo aquello que suponga un obstaculo en el propio enriquecimiento En pocas palabras *Gilito* aparece como un explotador un imperialista sin escrupulos

Rosa ha construido, por tanto una vision adulta llena de facetas, del personaje Uno de los acercamientos mas lucidos que recuerdo al "mito" americano con sus luces y sombras Y nos lo ha servido en un envoltorio cargado de entretenidas aventuras y buen humor Un trabajo en fin, absolutamente recomendable y que merecio el *Premio Haxtur a la mejor Historieta Corta* de este año, aparte de los multiples galardones que ya ha conseguido en USA

Florentino Flórez

Pequeñas tragedias cotidianas

Entre las novedades del pasado Saló llamaba poderosamente la atención un grueso tomito titulado **La tragedia de P**. *El nombre de la autora y una estética actualmente asumida por todo el mundo identificaban la procedencia de la obra, Japón. A pesar de los recelos que los productos de ese país provocan en los miembros de esta revista, pequeños detalles en la elegante y sencilla portada auguraban que allí dentro se escondía un buen tebeo.*

Por uno de esos azares de la existencia la lectura de *La tragedia de P* coincidió en el tiempo con la escucha de *Soidemersol*, el último disco del grupo de San Sebastián *La buena vida*. En pocas ocasiones se acompasaron tan soberbiamente música e imágenes, las delicadas orquestaciones de **Louis Philipe**, las melancólicas melodias e incluso las letras simples y proximas se adaptaban y parecian surgir de las páginas del tebeo como si de una banda sonora se tratase

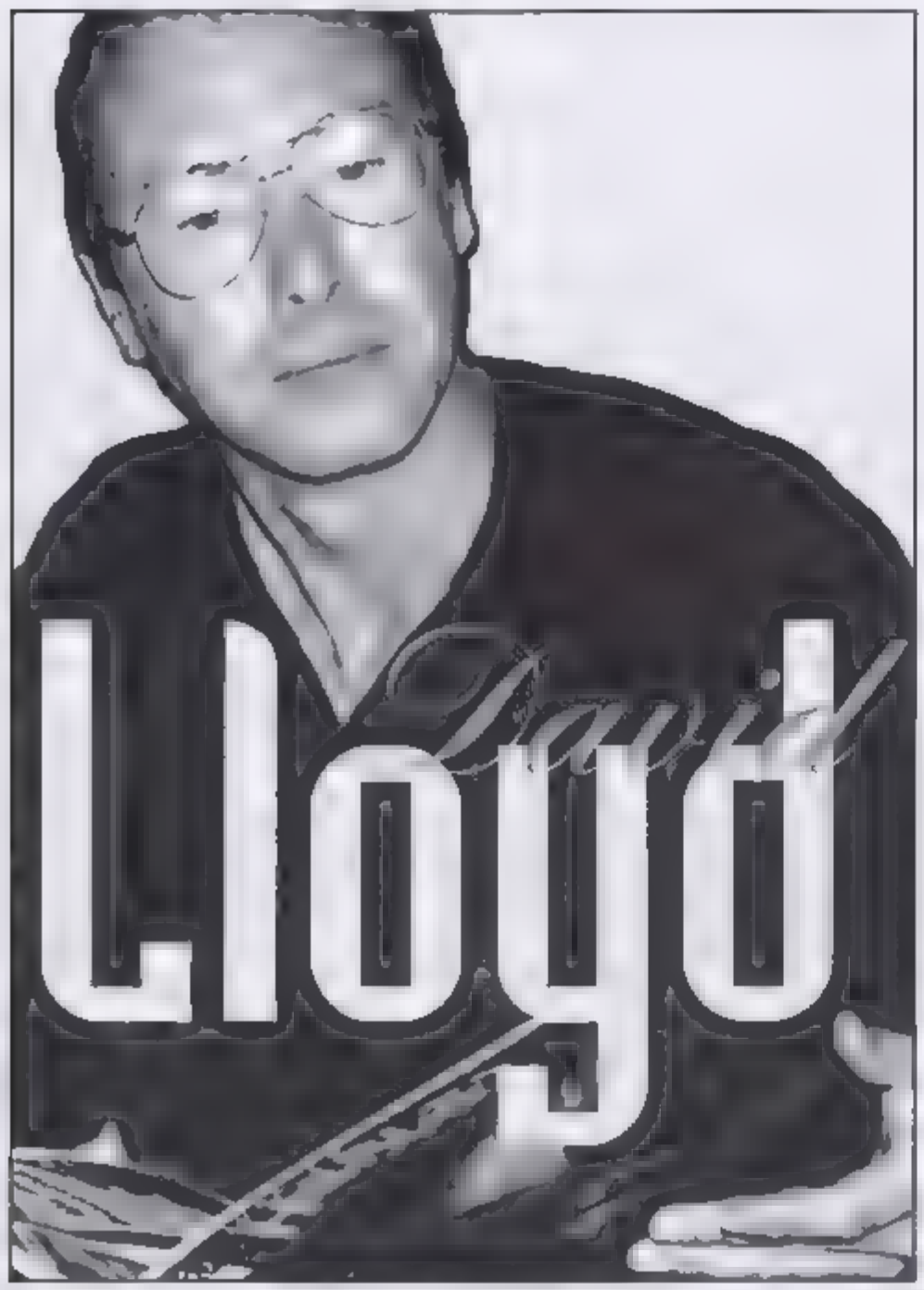
El tomo, escrito y dibujado por **Rumiko Takahashi** (autora de *Ranma ½* y muchas cosas más), contiene seis historias que aún siendo profundamente locales en su inspiración, la vida cotidiana en el Japón contemporáneo, son universales en su exposición de las miserias y esperanzas de la condición humana. No hay en ellas acción en el sentido de golpes y puñetazos, ni carreras espectaculares, ni enfrentamientos cósmicos, ni futuros apocalípticos. Mientras las cuatro primeras son netamente realistas, en las dos últimas la autora plantea la introducción de elementos fantásticos o extraordinarios en esa misma vida cotidiana El resultado es un tebeo fascinante en el que, salvando las distancias geográficas y culturales, narrativas y estilisticas, se pueden encontrar ecos o concomitancias con la obra neoyorquina de **Will Eisner** o incluso con la de **Beto Hernández**. Como detalles propios de la sociedad que refleja, el lector occidental percibe gracias a las viñetas y al desarrollo de las historias, rasgos, situaciones y problematicas difundidas en reportajes y documenta-

les: la presión demográfica y el precio del suelo manifestados en esa viviendas de reducidas dimensiones, en la aspiración casi imposible a una casa unifamiliar, la sumisión servil en las relaciones jefe/subordinado, la aceptación de rígidas normas de comportamiento cívico; curiosamente no vemos ni el Japón ultratecnificado, ni la tópica idea de un país "celoso guardián de sus tradiciones ancestrales" Todas las historias están protagonizadas por mujeres, mujeres que, atendiendo a lo que hacen y desde la perspectiva pseudomoderna en vigor, alguno no dudará en calificar de "marujas" Las mujeres de **Rumiko** viven centradas en el ámbito del hogar familiar, esa vivienda minúscula en un bloque mayúsculo que tanto esfuerzo cuesta pagar. El marido, el hombre es una presencia ajena que pasa el día fuera de casa y cuando llega suele ser para introducir en el reducto íntimo los problemas del mundo exterior, generalmente una prolongación no retribuida de la actividad laboral **Rumiko** consigue extraer poesía de las ciudades dormitorio y de la vida diaria en ellas: al contrario que otros autores caracterizados por utilizar los mismos temas para plantear la denuncia desgarrada o incidir en los aspectos más sórdidos, **Takahashi** opta por mostrar la cara amable y positiva, la vida de la gente corriente, sobre todo de las mujeres corrientes manifestada con una sensibilidad antes femenina que feminista. Son especialmente deliciosas las viñetas que retratan a los personajes en acciones y actitudes prosaicas, haciendo la cena con la televisión encendida, yendo a la compra o de cháchara con las vecinas. La ausencia de actitud o sentido acusador sitúa a esta obra dentro de lo que los críticos progres denominaban con claro matiz despectivo, *escuela costumbrista*. Esto, para mí, no tiene porque ser un descrédito. **Rumiko Takahashi** utiliza el costumbrismo para elaborar historias que se salen, precisamente por ello, de la norma Hartos del exceso, de la sangría por la sangría y también de la moralina y lo correcto, la autora japonesa se sitúa en una tercera vía que, de nuevo salvando muchísimas distancias para hallar puntos en común, comparte con las novelas de **Nick Hornby** o de **Irvine Welsh** la posibilidad de que todos podamos ser héroes sin necesidad de dedicarnos a la trata de blancas, el contrabando de armas o salvar el universo -aunque, claro, cualquiera de estas actividades debe ser mucho más divertida-

A pesar de que todos los relatos tienen un poso o regusto triste, **Rumiko** se muestra optimista y esperanzada, creyente en la bondad y en la dignidad humana sea cual sea su ocupación en la vida También tiene el acierto de no ser lineal ni en sus planteamientos ni en los personajes. En *La trugedia de P* (la vida en un bloque de apartamentos donde esta prohibida la presencia de mascotas de compañía) sería fácil caer en la denuncia de un sistema de normas de convivencia demasiado rígido y asfixiante encarnado por la "mala" del relato; sin embargo, en un golpe maestro, se revela que la verdadera motivación de ésta no responde a una aceptación ciega de las normas sino a un concepto diferente del amor por los animales, que la lleva a situarse en una posición incomprendida e impopular. El mismo interés en mostrar que "las cosas más sencillas no parecen lo que son" se encuentra en la historia titulada *En las macetas*. Aquí enseña que un escenario tan reducido como la cocina familiar puede albergar un drama de alcance universal También demuestra que cuando se tiene capacidad la anécdota mas nimia sirve para hilvanar una historia cautivadora, eso sucede en el relato llamado *Felicidad tamaño familiar* (finalista a los **premios Haxtur 1997**) donde una familia afronta la decisión de cambiar de casa, algo tan fútil y a la vez tan importante para quien toma la decisión. Aquí se roza la perfección por varias razones: por el equilibrado contraste entre realismo y fantasía, por plantear un drama tan "adulto" como son las relaciones suegra/nuera con una sensibilidad casi *teenager* y por el hallazgo visual de ese lar o geniecillo protector del hogar *Felicidad tamaño familiar* es una obra maestra y el conjunto del libro de **Rumiko Takahashi** es de lo mejor que hemos leído durante 1997

JOSÉ Mª FLORES

Pueden consultarse artículos publicados sobre manga en el Wendigo anterior (74-75)



Este autor inglés pasó por Gijón y dejó constancia de porqué le gusta hacer las historias que hace y nos habló de su original, al menos para los cánones americanos, forma de dibujar. He aquí un resumen del coloquio con los asistentes al pasado Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias.

Me encantan las historias oscuras. No sé por qué, supongo que cuando eres un artista tu personalidad se refleja en tu trabajo Soy un gran aficionado a los *thrillers,* me encanta el trabajo de directores como **Don Siegel.** Lo que hago es intentar emular el trabajo de mis heroes, la gente que admiro como directores. Me gusta cualquier historia que sea entretenida y que sea un buen guión La cuestion es que lo que me ofrecen es aquello por lo que soy conocido, o sea, un estilo negro. Pero he hecho diferentes tipos de trabajo En una antologia para la DC llamada *Wasteland* hice varias historias cómicas, algunas son comedia negra, pero en ellas uso un estilo diferente A la gente le encanta que yo haga ese tipo de trabajo en el que soy bueno, así que soy feliz de hacerlo

Siempre he querido vivir en California, creo que es un lugar maravilloso. Solía ir a la convencion de San Diego todos los años y eso me dio una idea de lo que era California. Desgraciadamente, a veces no te puedes mudar a dónde quieres, porque tienes todo tipo de lazos familiares y responsabilidades, así que me temo que no voy a poder hacerlo Pero no hay necesidad de que un artista o guionista deban mudarse al país para el que trabajan. Creo que tienes que adaptarte a un tipo de trabajo concreto. Estoy influenciado por el cómic americano, así que dibujo en un estilo que sea aceptable para América. Así que no es necesario, pero me gustaria vivir en San Diego, es un lugar bonito para vivir

Los colores de la versión de DC de *V de Vendetta* no eran los colores originales. Cuando hice *V de Vendetta,* el coloreado por ordenador no estaba tan extendido. Ahora puedes colorear cómic muy sutilmente y los impresores también tienen mas respeto Cuando V fue publicado por DC a los impresores sólo parecía importarles el que la capa de Superman fuera roja o que el traje fuera azul, así que los colores originales en V.. no eran muy buenos. Así que en las ediciones extranjeras pueden ser mejores o peores, dependiendo de la calidad de la impresión. Los colores no pueden salvarse si no se separan correctamente al principio Debe haber buenas separaciones de color antes de arreglar cualquier desastre que haya ocurrido en el proceso de producción

El cambio político en Inglaterra no quiere decir que hayamos pasado de una pesadilla a un mundo maravilloso **Margaret Thatcher** y su época cambiaron el clima y mapa políticos de Inglaterra para siempre Hay algunas cosas terribles que son aceptadas por los britanicos, como por ejemplo la forma en que los sindicatos son controlados. En

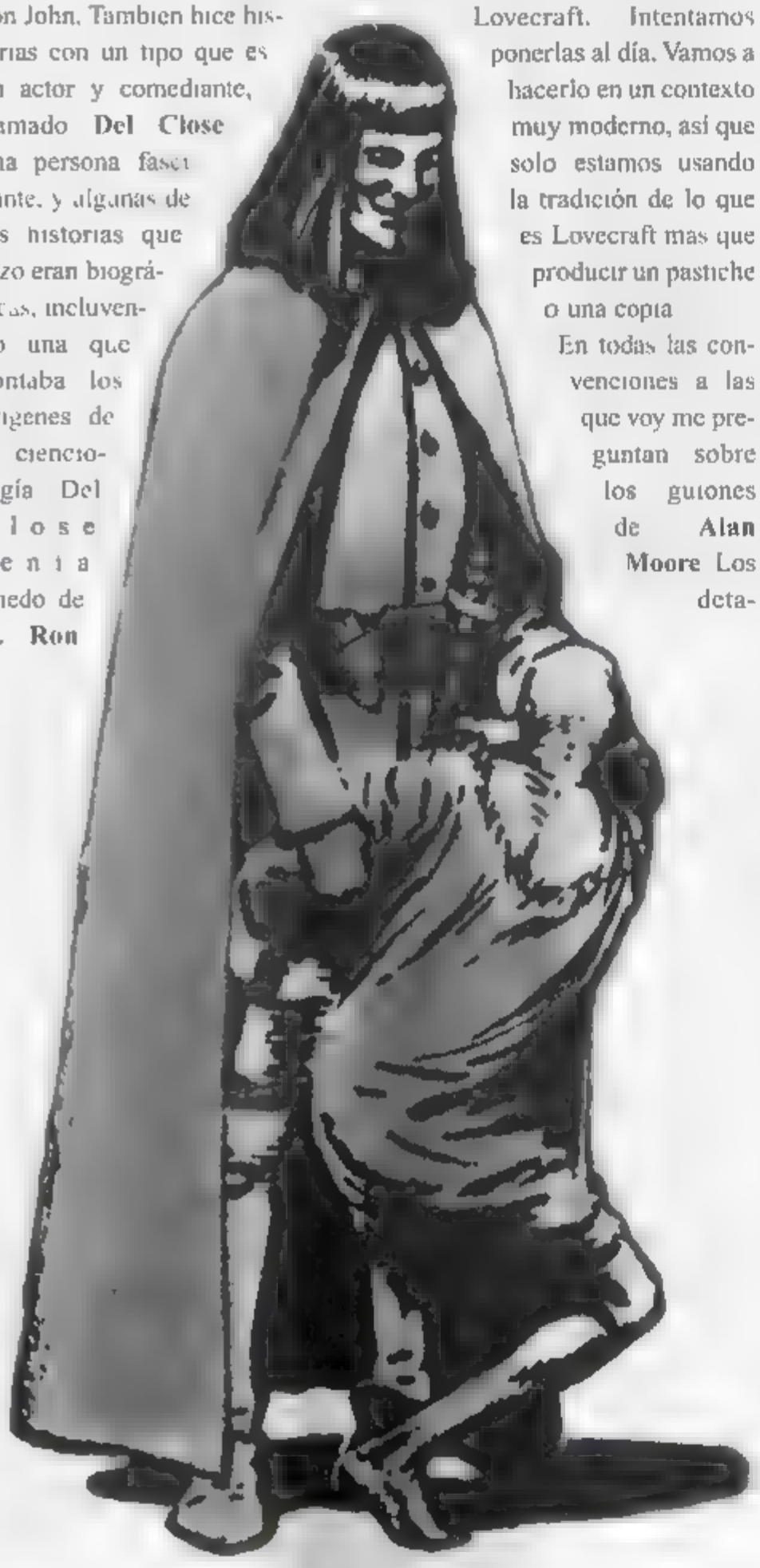
lo que se refiere a la vigencia actual de *V de Vendetta,* creo que V.. es una advertencia sobre lo que puede pasar, del mismo modo que *1984* o *Un mundo feliz* son solo profecias sobre lo que podria ocurrir si dejamos que el fascismo o el autoritarismo triunfen

V de Vendetta trata sobre todo de la importancia del individuo, del derecho de la persona a ser persona. A todos nos afectan los movimientos políticos que nos dicen què hay que hacer, a dónde

debemos ir y que piensan qué es lo mejor para nosotros. El derecho de una persona a tener su propia manera de hacer las cosas es muy importante. No creo que pase de moda

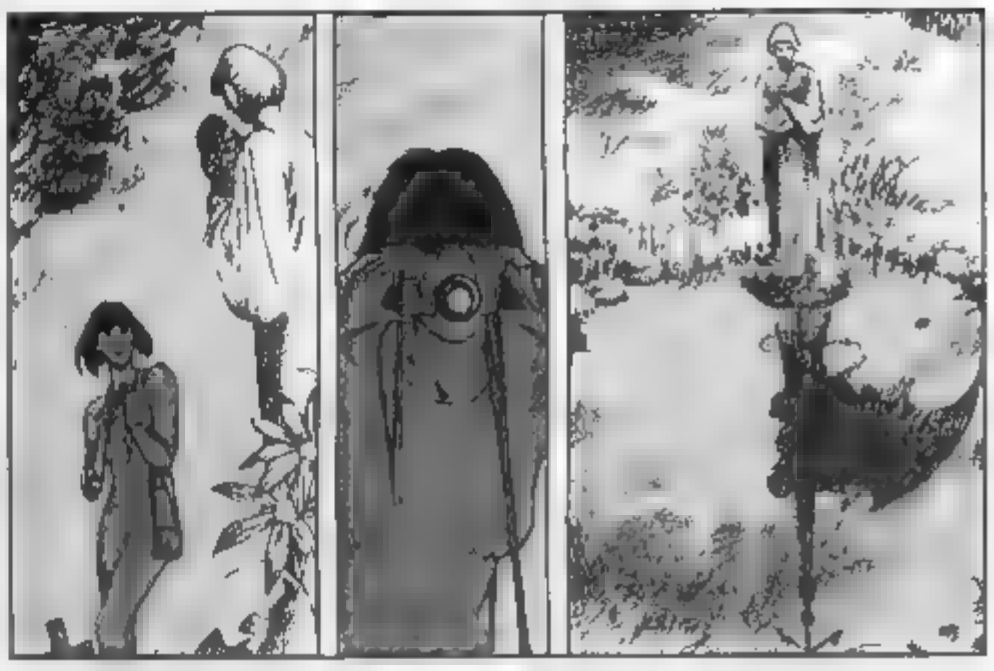
Lamento decir que la edición de *Wasteland* que ha sido publicada en España fue muy mal coloreada. Ya sé que parece una terrible obsesión por mi parte, pero lamento ver que está siendo impresa y publicada de nuevo.

En lo que concierne a mi trabajo con **John Ostrander**, en *Wasteland* hubo por supuesto mas historias que no han sido publicadas aquí. Me encantó trabajar con John. También hice historias con un tipo que es un actor y comediante, llamado **Del Close** una persona fascinante, y algunas de las historias que hizo eran biográficas, incluyendo una que contaba los orígenes de la cienciología. Del Close tenía miedo de **L. Ron Hubbard** y la historia que escribió, desgraciadamente para los cienciologistas, describía el origen de la cienciología como un timo



Sobre mi trabajo actual con **Jamie Delano**, todo lo que puedo decir es que lo que estamos intentando hacer es algo que homenajea las ideas y sentimientos de **H.P. Lovecraft**. Lo que intentamos es contar una historia que usa algunos de los miedos y obsesiones en los escritos de Lovecraft: miedos interiores, invasión de la pureza racial, miedos a defectos congenitos, muchas obsesiones neuróticas que guiaban a Lovecraft. Intentamos ponerlas al día. Vamos a hacerlo en un contexto muy moderno, así que solo estamos usando la tradición de lo que es Lovecraft mas que producir un pastiche o una copia

En todas las convenciones a las que voy me preguntan sobre los guiones de **Alan Moore**. Los detallados guiones de Alan se han hecho famosos, y todos quieren saber como se las apañan los artistas con ellos...



Un episodio de Hellblazer, *con guión de* **Morrison**

Debo decir que empecé a trabajar con Alan al comienzo de su carrera y de la mia. Cuando estábamos trabajando en *V de Vendetta* los guiones no eran muy detallados, eran razonables, no habia mucho detalle y de hecho era un esfuerzo muy colaborativo en lo que se refiere al aspecto visual y el modo en que funcionaba la historia. Era un guión normal, no muy detallado al principio. Esto cambió hasta cierto punto cuando terminamos el libro para la DC

Al principio, V fue publicado por una revista inglesa que cerró tras el numero 23 y la historia quedó incompleta. Cuando Alan se convirtió en una gran estrella en la DC, querían usarle y pensaron que era una buena idea completar la historia, así que compraron los derechos y la completamos. Cuando Alan escribió los guiones para terminar la historia, ya habían pasado tres años, y había bastante más detalle en los guiones, pero no tanto como he llegado a oír, hasta el punto que hasta se describe una mosca posada en la nariz de alguien. Pero si hubiera algo fundamental en el hecho de que a alguien se le posara una mosca en la nariz, Alan lo habría descrito y habría sido válido.

Con **Jamie Delano** trabajo de forma muy diferente. No trabajo con un guión completo. Creo que la primera vez que trabajé con Jamie fue en una historia llamada *House of Cards* para la Marvel. Esa fue una oportunidad para intentar hacer una línea de argumento al estilo de la Marvel. Tienes una línea de argumento, la visualizas, se descompone en viñetas y luego el guionista trabaja sobre ello. Jamie no puso inconvenientes y funcionó muy bien

Unas veces el guionista no tiene un sentido visual o cinematográfico muy fuerte y otras veces sí. Se que Jamie la tiene en sus guiones completos, al igual que otros escritores. La habilidad de ver las cosas como las ve el artista. La cuestion es que si trabajas con el estilo Marvel tienes mucha más libertad, si que me gusta esa forma de trabajar porque te permi-

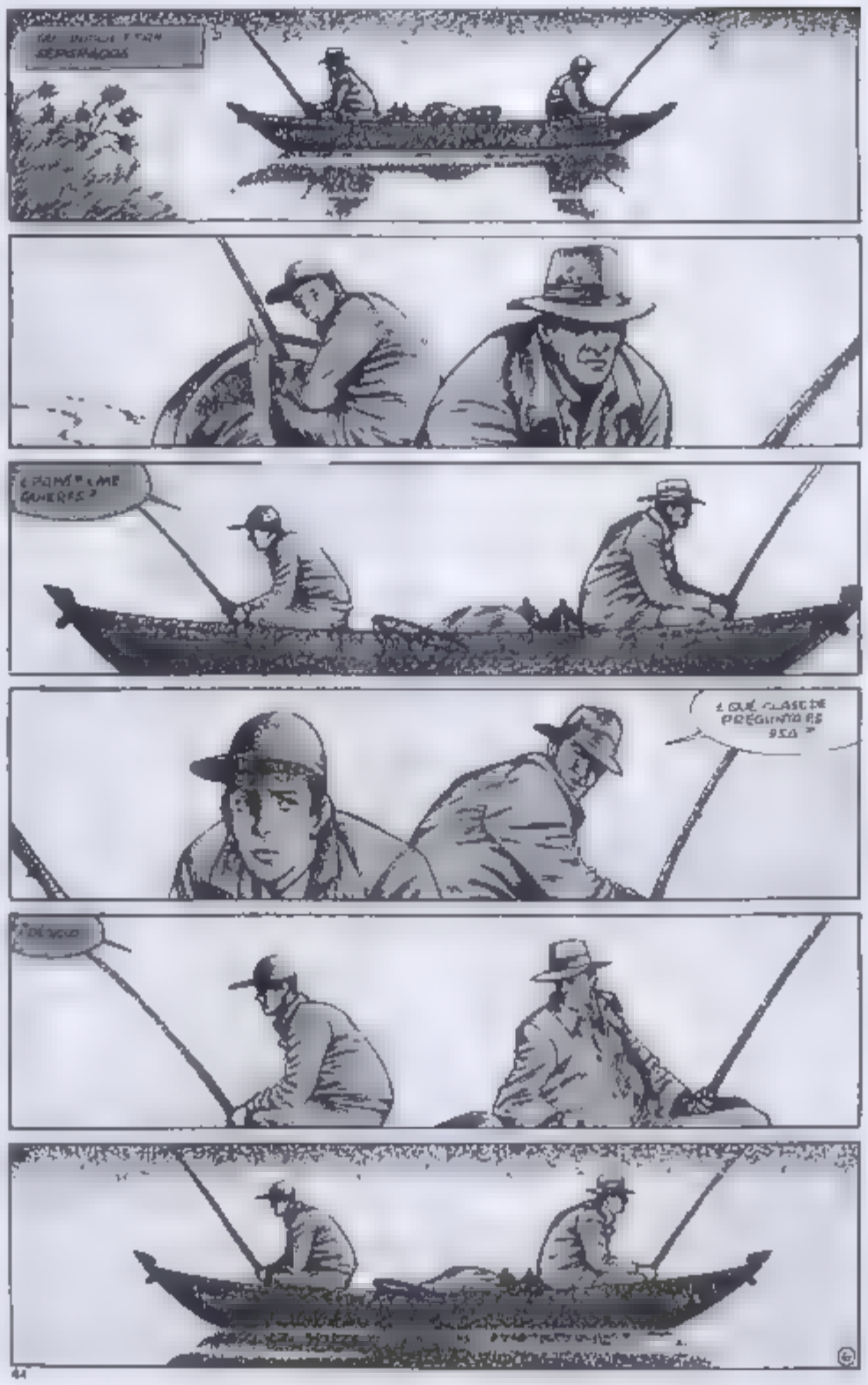
Fugú, con guión de **Ostrander y Del Close**

te que visualices con libertad y mas cinematográficamente. Y si al guionista no le importa, me gusta trabajar así, y creo que el propio Jamie se sorprendió de lo bien que salio *House of Cards*.

Lo que yo creía que no se podia hacer trabajando así era algo que tuviera profundidad. Pero el libro con el que trabajé con Jamie, *The Horrorist*, fue hecho de la misma manera, con un esbozo de la acción y una linea argumental, y también salió bien, lo que demuestra que puedes hacer un trabajo profundo dando al artista algo de libertad. Eso quiere decir que no hay límites para este método.

Mi experiencia como guionista de una historia para la linea *Vertigo* ha sido muy buena. Tuve la suerte de que el editor, **Axel Alonzo**, estaba escribiendo una vieja serie DC llamada *Weird War Tales*, y todas las historias giraban en torno a un tipo de concepto militar. Yo quería contar una historia sobre un asesino de masas, ese tipo que por algun motivo se vuelve loco en un McDonald's y mata a veinte personas, o que se sube a la azotea de un edificio y como un francotirador coge una pistola y mata a la gente desde allí. Son personas fascinantes y extrañas, tuvimos un caso similar en Inglaterra, en Dumblaine, supongo que habéis oído hablar de ello, porque salió en las noticias. Se me ocurrió la idea de contar esa historia, tenia una noción de lo que quería hacer y estuvo rondando por ahí, así que la escribi y se la mandé a Axel, sin ningun compromiso y él quiso publicarla.

En lo que se refiere a escribir guiones, no he hecho muchos, solo unas pocas historias cortas, especialmente sobre cosas que creo era útil contar en períodos de poco trabajo y en los que yo quería vender algo de lo que pudiese sacar algo de dinero, pero en general creo que escribir es algo tremendo, y si puedes escribir y dibujar y no eres alguien como por ejemplo **Frank Miller**, es muy difícil saltar de una disciplina a otra y sentirse cómodo.



Una plancha de Embrión, con guión de **Ostrander** *y dibujos de* **Lloyd**

Uso una técnica cinemato-gráfica, que ha sido descrita como anticuada, una forma tradicional de contar historias en cómic, y esto es básicamente buen cine. Me ha influenciado mucho el cine. Me gusta el trabajo de **Don Siegel**, grandes cineastas británicos como **Ridley Scott, Freddie Young, Freddie Francis**, el trabajo de directores como **David Lean, Orson Welles**, por supuesto **Carol Reed**... Me encanta el género negro, los thrillers, de hecho hice una adaptación de una historia de *Philip Marlowe* hace más o menos dos o tres años que no ha sido publicada. Lo que pasó con esa obra es que trabajé muy duro en ella, me documenté... Ya sabes, el mundo está lleno de aficionados de **Raymond Chandler** que siempre andan buscando algun error que alguien pudiera cometer al interpretar su obra, así que lo hice lo mejor que pude para que todo fuera lo más real posible en una historia así, incluso el hecho de que la cara de *Philip Marlowe* se parecia ligeramente a la de **Cary Grant**, que era el actor que Chandler preferia para interpretarle.

El estilo que uso en *V de Vendetta* fue influenciado por cosas que había visto antes. Si **Frank Miller** ha usado V.. como un modelo, está haciendo lo que yo hice. Basé el estilo de V... en algo que había visto en **Jim Steranko**, en una historia de Chandler, sólo con sombras y sin contornos, y pensé que era el estilo ideal para usar. Hay otras razones para este estilo, y es que la historia era descarnada y triste, así que lo obvio era usar un estilo así.

Otra razón por la que usé ese estilo es que si quitas las líneas de contorno, como no hay contornos en la vida, te acercas a una apariencia realista. Es algo que puede verse en cierta manera en gente como **Al Williamson** y otros que trabajan en blanco y negro. La línea no está completa y da un aspecto realista.

Mi estilo se diferencia del de **Frank Miller** en que hay un elemento de diseño en la obra de Frank, en *Sin City*. Tiene un aspecto decorativo, de hecho parece bonito en cierta manera. No creo que sea por accidente. Pero lo que nosotros buscamos en V.., era algo que fuera más realista y descarnado. Si luego tuvo un tono ambiguo, pues esa es la razón, no era un cómic con elemento de diseño, no quería que mi dibujo fuera visto así.

Si se mira a las historias de **Lovecraft** desde un punto de vista simbólico, se verá que habla de cosas muy concretas. A Lovecraft le guiaban obsesiones, como a todos los escritores que tienen algo interesante que decir, a los que siempre les guía algo que merece la pena decir. Debo repetir que no estamos adaptando su obra, sino usando su espíritu.

Espers es un trabajo muy interesante para mi porque **James Hudnall**, el guionista, financió el proyecto por completo, fue casi como autopublicarse, aunque el auténtico editor era Eclipse, que en realidad lo distribuyó. Jim pagó todo, pagó los costes de producción, mi salario... Creo que le introdujo en la industria, y fue mi primera experiencia de trabajar con alguien así.

Fue un buen *thriller*. A mi solo me encargaron los cuatro primeros numeros, luego hubo un quinto que fue dibujado por **John Burns**, y fue un gran trabajo. Esto pasó hace mucho tiempo, y creo que fue la única vez que he hecho algo rápido de verdad. Hacía una página al dia, porque habia fechas de entrega. Puede que os interese saber que Jim se está editando otra vez, y que trae a *Espers* de vuelta, con otro artista, y lo está

haciendo en blanco y negro. Para mi las buenas noticias es que yo tenía un contrato con Jim que me daba el diez por ciento de todo lo que saliera, y Jim ha vendido los derechos para un episodio piloto en television.

Unas veces hago una planificación de la página antes de dibujar y otras no. No hago, como otros artistas, una planificación en viñetas pequeñas. Lo mas que me acerco a eso es, ahora que estoy trabajando con **Jamie Delano**, es un pequeño esbozo de la acción con el que Jamie trabaja y en el que se basa para escribir la historia.

Otras veces voy directamente al dibujo porque ahorra tiempo. No me gusta emplear más tiempo del que necesito dibujando, así que normalmente no hago pequeñas visualizaciones. Cuando se hacen, hay un pequeño problema, y es que cuantas más etapas hagas, más probable es que pierdas energía en tu trabajo. Si haces una versión pequeña, y luego una más grande, y luego otra, pierdes energía en cada paso. Puedes acabar haciendo algo que es un pálido reflejo de lo que empezaste a hacer.

TRANSCRIPCIÓN Y TRADUCCIÓN: JORDI JUANMARTÍ

Diario de un viajero del espacio, *con guión y dibujos de* **Lloyd**

La Vendetta de Lloyd

La presencia en el Salón Internacional del Principado de Asturias de David Lloyd es una buena ocasión para volver a su obra más celebrada en este país, V de Vendetta, aparecida originalmente en Inglaterra en 1988. Publicada aquí tras el éxito de Watchmen, no fue reseñada en su momento en esta revista. Pensamos que, con la excusa de la visita de uno de sus autores, podemos volver sobre ella, pues tiene bastante interés, aunque no necesariamente por los motivos que más de uno supondrá.

SIEMPRE MOORE

Cuando concedimos los Haxtur a *Watchmen* hicimos algo que muchos no han entendido todavía: darle el correspondiente a *mejor dibujo* a **Gibbons** y el de *mejor historieta larga* a la obra, pero no el de *mejor guión* a **Alan Moore**. Lo ganaría al año siguiente por una historia de *La Cosa del pantano*. Como anécdota podemos contar que, este verano, durante unos cursos de verano en El Escorial, a los que fuimos invitados por la Universidad Complutense de Madrid, pudimos oir a **Eisner** refiriéndose al "Watchmen de Gibbons". ¿Un lapsus? Es posible, pero no probable.

La fama de **Moore** ha producido un curioso efecto: eclipsar completamente el trabajo de sus dibujantes. No negamos que en ocasiones esto fuera justo, especialmente en *La cosa del del pantano*, donde "sobrevivía" a ellos. Pero tanto en *Watchmen* como en *V de Vendetta*, sería un profundo error olvidar la fuerza del trabajo gráfico. Error que aquí no estamos dispuestos a cometer. Nuestra opinión sobre *Watchmen* ya quedó clara cuando escribimos sobre el. Pero vemos que hay muchos puntos en común con *V*.

Dejaremos para un poco más allá el comentario al trabajo de **Lloyd.** Centrémonos ahora en la labor de **Moore. Gaiman** nos decía, a su paso por Gijón, que, sobre todo, lo que Moore le había enseñado era "a no tener miedo a las grandes ideas". Hay mucho de eso en *Vendetta*. Como en anteriores obras, Moore nos sorprendía con canciones, citas literarias, voces en off desconectadas de la acción y un montón de fuegos artificiales. Pero, al igual que en *Watchmen* el relato del náufrago pesaba excesivamente sobre la narración, aquí también parte de esa erudición nos distancia de lo que acontece. Hay que repetirlo es muy de agradecer la voluntad de **Moore** de hacer madurar a medio, no sólo por la temática elegida (una visión muy orwelliana del futuro, con guerra nuclear y gobierno fascista incluido), sino también por la complejidad de los modelos narrativos elegidos. Pero, en arte, una cosa son las buenas intenciones y otra muy diferente los resultados.

Su trabajo es irregular. Los dos personajes protagonistas están muy bien trazados. Evey, la chica, es perfectamente creíble en sus penalidades. V resulta fascinante y las partes referidas al campo de concentración son intensas. Los secundarios, especialmente los "positivos", como la doctora y el inspector, están igualmente bien trazados. La denuncia brutal que hace de una sociedad hipócrita y sus miembros se vehicula con algunos malos de auténtico lujo, como el obispo o Protheus. En general, como es habitual en él, las diferentes personalidades están espléndidamente concebidas, son auténticas "creaciones". Es ahí donde el innegable talento de **Moore** brilla con más fuerza. No en el orden de los discursos, pero sí en el espacio que ocupan las pequeñas historias personales, en su capacidad para llegar a espíritus ajenos y transmitírnoslos. Moore pone toda la carne en el asador para que sintamos el asco del protagonista hacia una sociedad sin escrúpulos, sin moral alguna más que la del propio beneficio. Y lo consigue, en cierta medida.

Pero algo falla en el relato. En la estructura, la ambición pierde al autor. No basta con contar, de la manera más directa posible, lo que realmente quiere contar. No, además ha de demostrar que la cosa "va en serio". Y aparecen voces en off, secuencias oníricas, textos y acciones en paralelo y una serie de recursos de difícil lectura. Quiero decir: se puede seguir la historia, pero hay momentos en que la sensación es que **Moore** empasta innecesariamente la narración, la entorpece y la supuesta complejidad deviene complicación. En ese sentido, funciona mucho mejor toda la primera parte, en la que el suspense en torno a los asesinatos y las intervenciones de V tira del relato, que la segunda, donde las acciones mezcladas de los diferentes personajes acaban liándolo todo.

Cuando se terminan de leer los diez comic-books, se recuerdan secuencias espléndidas, en medio de un relato tortuoso. Hay zonas que uno querría releer, entre pasajes que sólo te dan ganas de cerrar el tebeo.

DAVID LLOYD, SUPONGO

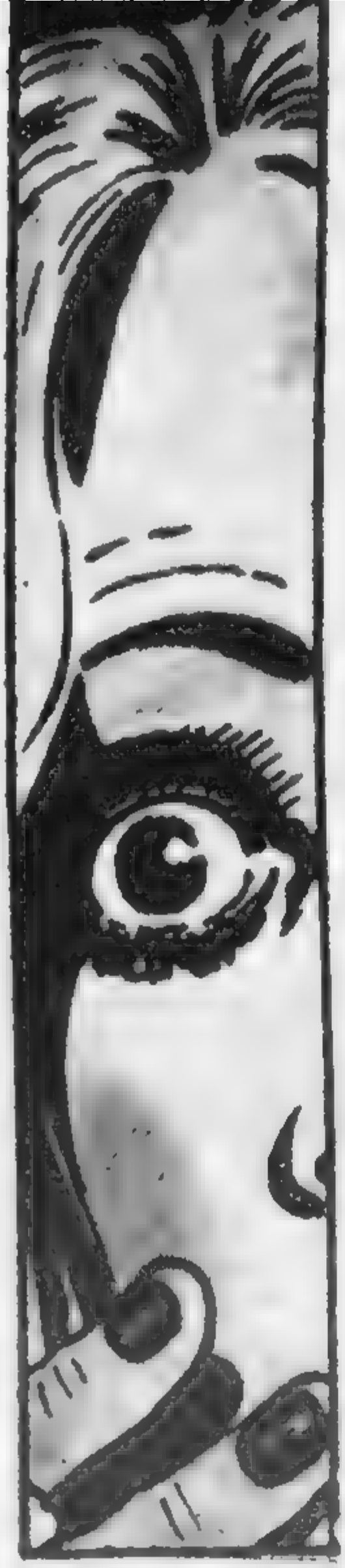
La verdad es que Alan puede llegar a ponerse muy pesado, como reconocerá cualquiera que haya intentado leerse *Miracleman*. Pero aquí contaba con un colaborador de excepción. La única razón de ser de este artículo es reivindicar el trabajo de **Lloyd.** Antes establecía ciertos paralelismos con *Watchmen*. Creo que debemos volver sobre ello. Tanto **Gibbons** como **Lloyd** no son dibujantes excepcionales. No como pueden serlo un **Mazzuchelli** o un **Bolland.** Tienen cierta tendencia al envara-

miento, a veces resultan torpes y, en ambos.casos, sus dibujos parecen surgir con dificultad. Más que ante habilidad innata, su trabajo nos situa frente al esfuerzo y la elaboración intelectual Notamos que se empeñan en "dibujar bien" Y "bien", aqui, quiere decir ajustarse a lo narrado. Finalmente, lo consiguen. **Gibbons** realizó con *Watchmen* la obra de su vida. un prodigio de dureza y exactitud, delineó una a una las ideas de **Moore,** con una "profundidad de campo" que dificilmente volveremos a ver. Y **Lloyd,** en otro estilo, va a conseguir resultados similares.

Hablaba antes de la fascinación que recorre muchos de los pasajes de *V de Vendetta*. Para los que no hayan sabido verlo, la mitad de esa fascinacion es obra de Lloyd. En ocasiones más de la mitad, diría yo. Le ha dado cuerpo a ese mundo siniestro imaginado por Moore, llenándolo de negros, de contrastes duros y, a la vez, de ambiguedad. Durante su presentación en el Salon, tuvimos ocasion de preguntarle por la relación entre sus acabados y los de *Sin City*, obra que fue realizada posteriormente Con gran honestidad se remitió a anteriores autores que habian investigado en esa misma linea de contrastes radicales Hay algo mas en su trabajo, que quizás no se aprecia mucho en *V*, pero sí en otras obras suyas una pelea constante con los medios tonos

Hay dos o tres formas habituales de resolver este asunto E. extremo sería *Sin City* o parte de la obra de **Steranko** o **Gulacy,** esto es, reducirlo todo a blanco y negro La segunda forma son los rallados, superponer lineas para conseguir grises, como pueden hacerlo **Bolland** o **Moebius.** Y la tercera el recurso a las aguadas, usar grises reales, como **Milazzo,** por ejemplo. Todo esto esta bastante codificado y nadie parece darle muchas vueltas Pero **Lloyd** sí

Preguntado al respecto contestó que, efectivamente, le gustaba complicarse la vida en ese sentido. Que las soluciones habituales



no le acababan de convencer Y la verdad es que puede rastrearse este interés en *V de Vendetta* Si en **Miller** los contrastes son casi un elemento decorativo, un recurso gráfico impactante sin mayor valor narrativo, en **Lloyd** parecen buscar algo más Perdemos los contornos y todo se vuelve mas difuso, más ambigüo, participamos de la confusión de los personajes. No digo que esa cierta indefinición del dibujo de Lloyd sea siempre positiva. Al contrario, a veces se vuelve en su contra. Sobre todo si la unimos a su tendencia a dibujar las caras parecidas, lo cual provoca no pocos momentos de confusión, hasta que nos situamos.

Pero, la mayor parte de las veces, disfrutamos con el juego que nos propone. Su dibujo resulta tan escurridizo como *V* Uno debe entrar en él a través de la maraña de sombras y enfrentarse a un gran narrador El aspecto clasico de sus páginas no debe engañarnos. Su forma de planificar es muy eficaz y nos habla de alguien que domina los recursos que vuelven fluida y creible una narración Esto es especialmente evidente en las secuencias mudas, como algunos de los asesinatos No introducirá nunca una angulación lateral porque si Cuando lo hace, aparece como estrictamente necesaria Esa eficacia del aparato narrativo encaja muy bien con el aspecto de "foto quemada" de sus ilustraciones. Más que a una ficción, hay ocasiones en que parece que nos plantamos ante un documental Y eso le aporta veracidad al trabajo de **Moore,** lo torna verosimil

¿Que **Lloyd** no es un dibujante extraordinario? No voy a discutir eso. Pero creo que puede afirmarse sin dudar que es el dibujante perfecto para esta historia, que nadie la hubiera realizado con la convicción que él aporta. Sin él, ese mundo siniestro, opresivo, que Moore imagina, no hubiera llegado a nosotros con la negra nitidez que Lloyd consigue Sobre todo, con tres fórmulas que me gustaria destacar

Primero, un acertado uso de las *angulaciones laterales*. Aparte de la correccion con la que maneja otros efectos como los cenitales, los planos secuencia o los zoom, son estas inclinaciones de las imágenes uno de los aspectos que mas llaman la atencion en *V*. Por un lado, por lo inhabitual Frente a otras figuras del lenguaje, no es ésta de las más utilizadas. Por el otro, por la efectividad con que las introduce. En cuanto la viñeta se escora, sabemos que **Lloyd** enfatiza algo o nos prepara para un momento de locura o tensión, pero suavemente, sin exagerar

Segundo, la *deformación de sus personajes*. Ya he dicho que no me parece un dibujante superdotado. Pero es que aqui el aspecto un poco siniestro y simiesco de sus rostros, esa fealdad que se filtra incluso hasta las caras de las supuestas chicas guapas, ayuda a la historia. El feista dibujo de **Lloyd** vehicula perfectamente la suciedad, la corrupción, la fealdad de esa decadente sociedad.

Y tercero, sus *negros*, también por dos motivos. Por un lado como elementos de suspense. Asi como la policía y sus victimas apenas descubren a V entre las sombras, el lector experimenta una sensación parecida, perdido entre los fascinantes e incompletos negros de **LLoyd.** Nos obliga a completar contornos y a entrar en lo que acontece. Por el otro, aportando credibilidad. Su acabado, cercano a la fotografia de prensa (a ese alto contraste, esa mala calidad que asociamos al reportaje, al documental, a las imágenes que tienen un valor más por lo que cuentan que por su definición), transforma, por momentos, lo que es ficcion, en algo cercano a lo real. Pensemos en las secuencias de la tortura de Evey o en los recuerdos del campo de concentración. A veces tambien parece remitir a cierto cine en blanco y negro, con todas las connotaciones de calidad y verosimilitud que ello conlleva.

En fin, sólo me queda añadir gracias por todo, David

FLORENTINO FLOREZ

Articulos relacionados publicados con anterioridad en **El Wendigo**

Nº 42 ¿Quién vigila al vigilante? *Florentino Flórez* (1988)
Watchmen: el comic de autor sin pretenderlo *F. R. Arbesú*
Dave Gibbons: el dibujo al servicio de una gran obra *(entrevista)*
Alan Moore:un Watchmen del buen comic *(entrevista)*
Nº 44 Cuando la sordidez supera la ternura *Faustino R. Arbesú* (1988-89)
Nº 46 Una obra maestra dentro de un subgénero del comic *F. R. Arbesú* (1989)
Su majestad Alan Moore *N. Fernández*
Nº 47 Dave Gibbons: a la popularidad por una obra *(entrevista)* (1989-90)
Nº 74-75 A medianoche todos los gatos... *Jose Mª Flores* (1997)

Gijón, Olimpo del Comic

*Entre el numeroso público asistente a la entrega de los Haxtur, **John Buscema** y esposa, **Gilbert Shelton, Paul Smith** y **Mark Schultz***

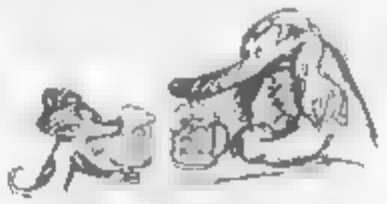
*Como viene siendo una sana costumbre en el mes de Octubre, se celebró en Gijón una nueva edición del **Salón Internacional del Comic del Principado de Asturias**, y pese a quien pese y contra todos los que quieren cargárselo, ya van 21. Este año el Salón llevaba el título de* GIJÓN, OLIMPO DEL COMIC, *cosa que pudiera parecer una exageración, pero nada más lejos de nuestra intención que el proclamar algo a los cuatro vientos sin el debido fundamento. Creemos que la relación de autores que nos visitaron fueron lo suficientemente importantes como para justificar dicho título...y todo ello en un año en que surgieron más problemas de los esperados.*

PRIMEROS CONTRATIEMPOS.

Para empezar, como no poca gente advirtió, este año hubo que disminuir el numero de dias de duración del Salon, que fueron cinco en lugar de los siete habituales. El motivo, como no podia ser de otra manera fue el economico. El equipo organizador del Salon más pequeño de lo que algunos suponen, se encontró con la desagradable sorpresa de que se iba a contar con menos dinero que en la edición anterior (un millon, para ser exactos), por lo que en un principio se invitó a menos autores que otros años y también se disminuyó el número de exposiciones, reservándose cinco dias -y no los siete habituales- en el *Teatro Jovellanos*: esto último ha de hacerse con varios meses de antelación. Mucho tiempo después nos llevamos una gratisima sorpresa, al sernos comunicada la concesión de una subvención por parte del *Ministerio de Cultura* El año anterior se habían olvidado de nosotros, pero el presente parecían recuperar la memoria Por otra parte, también a última hora, el *Ayuntamiento de Gijon* nos comunicó que había recobrado buena parte de su tradicional generosidad, asi que.. ¡eramos ricos de nuevo! Con as buenas nuevas se decidió llamar a mas autores, pero como ya no se podian alargar las fechas se sobrecargaron un poco más las charlas diarias, haciendo tres en lugar de las dos a las que estábamos acostumbrados.

*Un bonito dinosaurio de **Schultz***

*Por los márgenes, bocetos de **Pau***



Otro de los problemas que surgió fue con alguno de los invitados. Cuando se trata de reunir durante una semana a diez u once autores pertenecientes a la flor y nata del mundo del Comic, entra dentro de lo posible que alguno se pueda caer. Lo que no contábamos es que fueran a decirnos que no podían venir a pocas, poquísimas, fechas del inicio del Salon Tal fue el caso de **Dennis O'Neill**, **Al Williamson** o **Howard Chaykin**, que lamentaron profundamente el no poder acompañarnos. Pero si algo nos caracteriza es el no desanimarnos y nuestra capacidad para encontrar sustitutos esta más allá de lo imaginable, así que nos pusimos en contacto con **Paul Smith** y **Sergio Aragonés**, los cuales se prestaron a venir sin dudarlo un instante

El Salón en Marcha

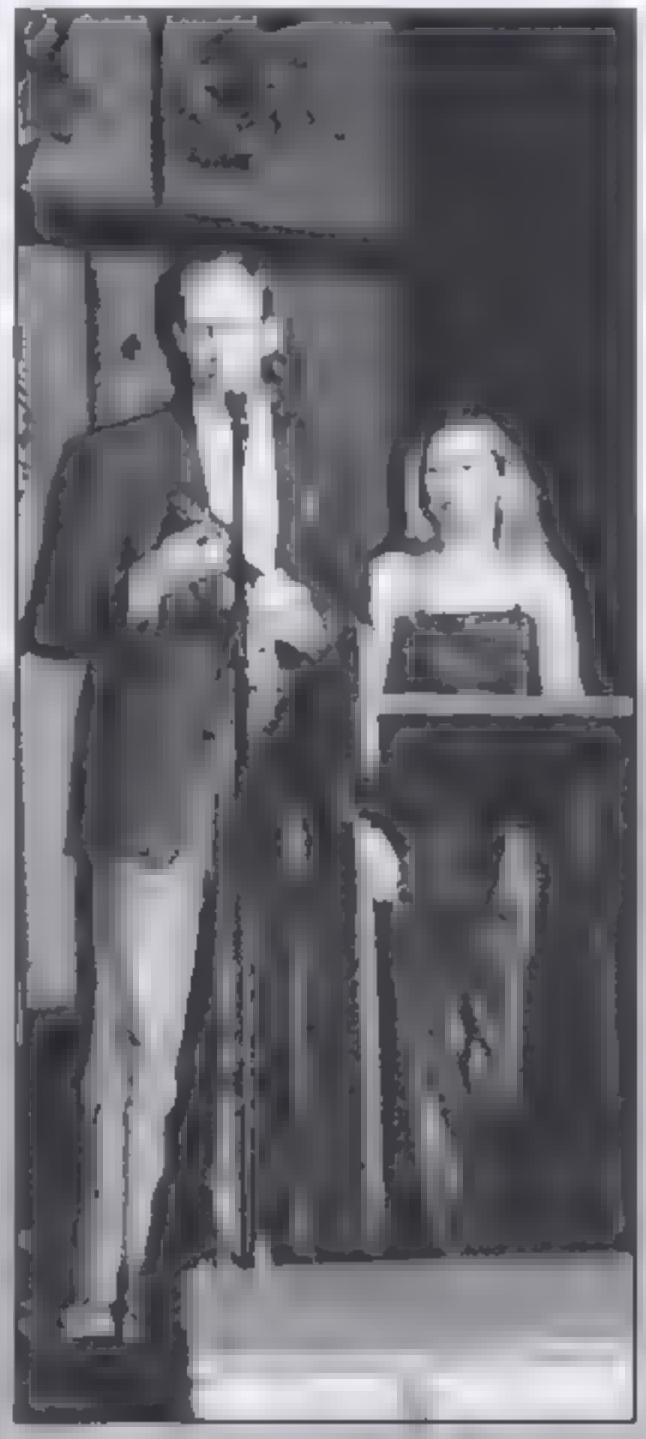
Los actos se inauguraron el Martes, siete de Octubre, en el renovado *Teatro Jovellanos*, cedido un año más por el Ilustrísimo Ayuntamiento de Gijón, con **Daniel Gutiérrez** a la cabeza. A la presentación asistió el Concejal de Cultura, **Sr. Muruais**, que mostró una vez mas su incondicional apoyo al Salón para años venideros. Que así sea. Junto a él, el director del evento, **Faustino Rodríguez Arbesú**, dio el pistoletazo de salida y presentó a todos los autores ya presentes en Gijón

También contamos con la presencia de un representante de *la Caja de Ahorros de Asturias*

Los Autores

Hagamos un repaso a la constelación de invitados con la que hemos contado este año

Mark Schultz, que llegó acompañado de su maravillosa esposa **Denise**, fue el primero en aterrizar, ya que nos traía cuarenta originales de su obra con los que montamos la exposición ***"Mark Schultz: Cadillacs y Dinosaurios"*** en el *Museo Barjola* **Schultz** ha publicado la casi totalidad de su obra en pequeñas editoriales independientes del mercado U.S.A., razón por la que apenas conocemos su trabajo en España, lo que no impidió que todos aquellos que contemplaron su obra



Mark Schultz, recogiendo un Haxtur en nombre de un afortunado colega

Mark Schultz

Cuando vió su exposición colgada en el Museo Barjola, la miraba y no podía creerlo. Despues de un rato de contemplación nos dijo: "Nunca mi obra ha sido tratada con tanto cariño, estoy muy sorprendido de que esté expuesta en este lugar y de que en tan poco tiempo hayáis podido hacer esto". Nos había dado sus originales a las 10 de la mañana y a medio día ya estaba su exposición montada. Dicho lo cual, con expresión de extrañeza reflejada en el rostro, comenzó a fotografiarla desde todos los ángulos, incluso se subió a la primera planta para también hacerlo desde allí. Nos dijo que, además de como recuerdo, era para mostrar en U. S. A. lo que aquí hacemos y ver si lo imitaban.

Mark y su mujer, **Denise**, resultaron ser unos grandes aficionados a las caminatas. Hubo un día que lo dedicaron a los *Picos de Europa*, por Covadonga Le comentamos a Mark la presión comercial a la que se ve sometido el *Parque Nacional de Picos* y respondió que ésa es también la triste situación en muchos parques americanos, por ejemplo en el *Parque Yellowstone*-el del oso *Yogui*

Tambien , a cada oportunidad que tenían, hacían turismo por nuestra tierra. Entre las poblaciones que visitaron, les gustó mucho Luanco. A esto contribuyó, además de la propia belleza de la villa, el hecho de que a Mark le encantase el submarinismo. Quedó tan prendado de nuestra tierra, que incluso se tomó la molestia de preguntar en agencias inmobiliarias por el alquiler para una par de meses en la temporada de invierno. Nos dijo que en donde él vive lo más duro es el invierno, con muchos días bajo cero. Se marcharon con la palabra de que volverían en invierno y, de no hacerlo, alquilarían en Gijón un piso un mes , coincidiendo con las fechas del próximo Salón

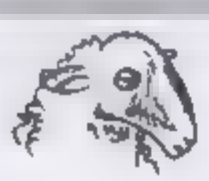
Su mujer, **Denise**, es ilustradora de cuentos infantiles y rotulista. De hecho, se encarga del *lettering* de las historias de Mark Confesaron que, aunque tenían varios programas de ordenador para colorear y escribir, aún se resistían a usarlos. Regalamos a Denise algunos libros de ilustradores españoles y quedó gratamente sorprendida. Especial impacto le produjo la obra de **Arnal Ballester**, que calificó de "muy sofisticada".

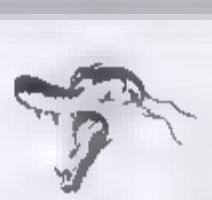
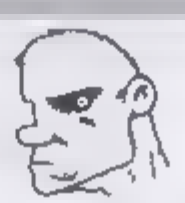
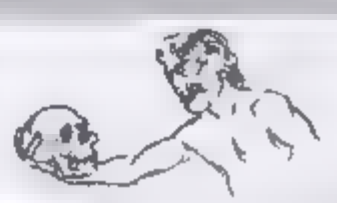
La relación de Mark con la *E.C.* resultó ser algo más cercana que el análisis y asimilación de los estilos de los dibujantes de la mítica editorial Además ha tratado personalmente a varios de ellos. Lamentaba no haber llegado a conocer a **Wally Wood**, aunque sí a su mujer, que le permitió entrar en el estudio del tristemente fallecido autor. "Tenía sus libros, su documentación, todo tal y como Wally lo había dejado. Fue emocionante "

Le comentamos que muy pocos dibujantes parecían haber asumido la herencia de calidad artística dejada por la E.C. Citamos a **Jerry Ordway** y a **Mazzuchelli**, con sus elaboraciones de **J. Craig** y **H. Kurtzman** respectivamente, él mismo y pocos mas Nos dio la razón con un lacónico "esto lleva mucho trabajo"

Hubo una pregunta que varios le dirigieron respecto a la técnica de algunos de sus originales. En unas portadas aparecían unos rallados grises que parecían realizados con una plumilla de dos puntas. Nos explicó que era pincel seco, un poco mojado en agua. Por la cara que ponía quedaba claro que era una operación delicada

Sergio Aragonés, Paul Smith y **John Buscema** quedaron muy sorprendidos de la calidad del trabajo de **Mark Schultz**. El que un autor en U. S. A. tenga éxito y admiradores, no significa que sus colegas le conozcan, especialmente si son de otra generación , como es el caso de **Buscema** y **Aragonés**. Pero la mayor sorpresa se la llevó Mark (y los demás por supuesto) al ver el trabajo de **Gaspar Meana**; hasta tal punto quedó sorprendido que, sin más, se ofreció a llevársela a su editor. Dijo que iba a ser difícil, pero que quería intentarlo Había que hacer todo lo que se pudiera para que fuera bien editada una obra de esa magnitud, pues no haría mas que engrandecer al propio medio .



quedasen impresionados por su calidad. Como muestra de la gran popularidad que sus antediluvia nos comics tienen en U.S A también nos trajo unas diapositivas que fueron mostradas en su charla y en las que pudimos ver la enorme cantidad de merchandising que se mueve en torno a ellos: discos, series de dibujos animados, vídeo-juegos, muñecos y hasta chocolate y una marca de cervezas. Un consejo de **Denise** para quien esto escribe: "*la cerveza está muy bien, pero si vas por allí.....¡nunca pruebes el chocolate!*", claro que algo de eso me suele decir mi madre. Los **Schultz** quedaron tan prendados de nuestra tierra que tienen intencion de volver para pasar una temporada en Asturias. ¡Que cunda el ejemplo!

JAMIE DELANO y DAVID LLOYD llegaron desde las Islas Británicas y parecian intercambiarse personalidades. El día que **Delano** se mostraba tímido y reservado, **Lloyd** era quien llevaba la voz cantante, pero cuando éste último estaba callado y distante era **Delano** quien se hacía cargo de la situación. En fin, cosas de ingleses. **Delano** es uno de esos tres o cuatro guionistas ingleses que en la última decada han revuelto el Comic mundial, además el año pasado fue finalista al Haxtur en dos apartados por *Man-Bat*. Este año le entregamos, durante una cena, el que habia conseguido hace años y lo recogió con cariño **David LLoyd**, que se dio a conocer en el mundo entero a través de su famosa colaboración con **Alan Moore** en la clásica *V de Vendetta*, nos demostró que una de las cla-

Sergio Aragonés, Denise y Mark

Jamie Delano y David Lloyd

Ilustración de ***Mark Schultz***

EL FACTOR INGLÉS

Tuvimos la oportunidad de comentarle a Delano que no entendíamos porqué en las listas, su nombre siempre aparecía detrás del de Morrison, cuando su trabajo nos parecía mucho mejor. Con su sobriedad habitual, nos agradeció el piropo, añadiendo. "Lo que él hace es más popular". Comentando su *Haxtur* por *El santo maldito* dijo que lo habia agradecido mucho. "A mí nunca me dan premios. fue una sorpresa. No me han dado ninguno más".

David no compartía con nosotros la teoria de que **David Mazzuchelli** se había equivocado al dejar el comic tradicional y meterse él mismo a producir sus propios trabajos, aquellos que a él le gustaban. Está muy bien hacer lo que a uno le gusta pero, al menos por estos pagos, esto es poco menos que imposible, si se quiere vivir del propio trabajo. Quizás AMERICA sea diferente, pero, por lo pronto, hace años que no sabemos prácticamente nada de la obra de **Mazzuchelli**

También contó **Lloyd** que, en la zona de Inglaterra donde él vive, hay un montón de dibujantes que se han asociado y promueven exposiciones y otras actividades. Durante el Salon se exhibia en una sala de Gijón una muestra de grabados de **Hogarth.** Comentándolo con **Aragonés,** discutían si era el dibujante americano de Tarzán, **Burne Hogarth**, o el pintor e ilustrador inglés, **William Hogarth** (1697-1764). Les aclaramos que era "el bueno". Sonriendo, nos dijeron "no seáis malvados".

Algunas de las copias de su trabajo que **Lloyd** nos envió y que pudieron verse en el Salón eran inéditas. Correspondian a un plan para adaptar a **Chandler** al comic. Finalmente, sólo uno de los proyectos comisionados llegó a editarse. Así que su obra, una adaptación de un relato corto, del que se mostraba muy satisfecho, todavia no ha visto la luz. Expresó su admiración por el material que habiamos reunido para la Expo *Negro sobre rojo*. Le chocó especialmente la portada donde **Kirby** se había fotografiado como gangster. "Es él, realmente es él". Durante la inauguración de esta muestra él y **Aragonés** realizaron dos dibujos en vivo. Con sus diferentes estilos, Sergio ya había terminado cuando él sólo estaba encajando. Pero luego, durante las copas, miraba para su trabajo e iba a retocarlo de tanto en cuando

ves de su obra, el dominio de la mancha negra, tan caracteristicamente inglés, lo cumplía a rajatabla en su vestimenta, ya que siempre iba de negro. La estancia de estos dos ingleses entre nosotros será siempre recordada, sobre todo por aquellos que nos quedábamos hasta altas horas de la madrugada con ellos, hablando de lo divino y lo humano, de champiñones y de politica, mucha política. Se pudo disfrutar de maravillosos enfrentamientos, solo verbales que quede claro, entre un republicano y un monárquico, ¿quien es quien?, intenten averiguarlo leyendo sus obras.

Esperábamos con impaciencia la llegada de PAUL SMITH, pues habiamos leído que era todo un motero y **Denise**, la mujer de Schultz, nos lo había corroborado

PAUL SMITH

Todo un gentleman en sus maneras, ¡y en su vestuario! Engalanó el Salón con sus llamativos trajes - tirantes siempre a juego. Pero no te dejes engañar por su sofisticado aspecto, pues es en verdad un perfecto "motero", decía que llevaba un estilo de vida muy sencilla, absolutamente feliz con tal de que su moto tenga el depósito lleno y haya millas por delante. Las motos son su pasión... y su perdición: en cierta ocasión fue a pedir trabajo a una editorial y le ofrecieron trabajar en una serie de mutantes. Respuesta: "yo no quiero hacer mutantes, para eso prefiero no hacer nada" Nada más salir de la editorial ve en un escaparate la moto de sus sueños... Va corriendo a un telefono y llama a la editorial :

"Hola, soy Paul, oye, que si quiero hacer los mutantes, ¡me encantan los mutantes!"

"Pero, ¿no nos habías dicho que no?"

"¡No! ¡No era yo! ¡Era mi hermano gemelo!"

Gustándole las motos y siendo americano,uno diría que su moto es una *Harley Davidson*. .Pues no, es una *BMW*. "De las Harleys no te puedes fiar, te pueden dejar tirado a la mínima. Las tienes que llevar a poner a punto cada poco: con mi BMW puedo ir de California a la Costa Este sin tener que llevarla al mecánico ni una sola vez, con una Harley tendría que llevarla a poner a punto cuatro veces". Ademas de esta moto tiene una *Honda* 750 cc de carretera y una *Yamaha* 750 cc de trial Como veis, ni una sola marca americana: no obstante, "me gustaría tener una *Indian*, pero sólo para dar paseos los domingos".

Nunca ha tenido un accidente tan serio como para no salir de él. Una vez, tras haber repostado en una gasolinera en las afueras de Kansas city, un gran coche negro se le acercó, al volante estaba una mujer que le miró a los ojos, sonrió y arremetió con su gran coche contra él, obligandole a salir despedido por el arcén. Su experiencia manejando motos de cross fue lo que le permitió poder aterrizar sin mayores consecuencias al otro lado del arcén

Respecto a lo fácil que es "endiosarse" cuando se trabaja en una serie de gran éxito, nos contó la siguiente anécdota:

Por eso cuando fuimos a buscarlo al hotel creimos que nos íbamos a encontrar con una especie de *Johny Roqueta* a la americana pero, nuestro gozo en un pozo, pues **Smith** nos vino hecho todo un figurín Daba gusto verlo, cada dia de punta en blanco con un modelo nuevo. Si un día aparecia de amarillo el siguiente era de granate Pero eso si, nos aseguro que lo de la moto era verdad y que incluso tenía una coleccion de ellas....para que digan que el Comic no da para vicios. Por cierto que resultó un tipo de lo más encantador que repartia sonrisas a diestro y siniestro.

Sanchis y Plans, durante la presentación

"Cuando trabajaba en *La Patrulla X* todo el éxito de la serie se me subió a la cabeza y me convertí en un perfecto memo. Un dia iba yo por Madison Avenue en direccion a la Marvel,con mi portafolio bajo el brazo y pensando: trabajo para la Marvel, la mayor editorial de comics del mundo...dibujo los *X Men*, la serie de mayor tirada soy uno de los grandes maestros del comic

Iba tan ufano que casi no pisaba el suelo. Y así,con todo esto en mi cabeza, llegué sonriente al edificio donde está ubicada la *Marvel*, vi a una persona con un portafolio como el mío esperando el ascensor Pensé debe tratarse de un ilustre colega, le saludaré. Pero luego pensé mejor ¡Oh, a lo mejor no es un dibujante!, esperaré a ver qué boton pulsa en el ascensor Entramos ambos en el ascensor y vi que pulsaba el botón de la planta decima, la planta donde se encuentra la sede de la *Marvel* Estaba a punto de saludarle cuando pensé: Bah, a lo mejor se trata simplemente de un fan, o de un dibujante aficionado que va a pedir trabajo, esperaré a ver si, cuando lleguemos arriba, pasa directamente o se dirige a la secretaria de recepción " Llegamos arriba, yo pasé directamente y, cuando le vi dirigirse a la secretaria, pensé: "Ya me parecia a mí, debe ser un simple aficionado". Pero entonces vi, sorprendido, cómo uno de mis managers se dirigía al extraño y, tras saludarle afablemente, me hacia señas a mí para que me acercara Me aproximé y entonces mi manager me presentó al extraño: Paul, ¿conoces a **Barry Winsor-Smith**?"

Respecto a este endiosamiento nos dijo también que,tras dejar los *X Men*, pensaba que él era un dibujante tan bueno y tan famoso que cualquier serie en la que empezara a trabajar subiria de ventas automaticamente. Pero las cosas no fueron así, las tiradas subían algo, pero nada comparado con lo que él había esperado. "Fue entonces cuando me di cuenta que la clave del éxito no está en lo bueno que seas, sino en los propios personajes."

Paul comentó que no vendia ninguno de sus originales, que de vez en cuando regalaba un lote a alguna entidad benéfica. En algún caso, se había enterado que en la subasta habían alcanzado cifras astronómicas.

ALEJANDRO CUETOS

José Sanchis

Vino acompañado por **Jose Lanzón**. Sabíamos de sus problemas físicos, dado que tuvimos que reservarle un determinado asiento en el avión por problemas con sus piernas. Cuando le vimos creímos que nos habíamos equivocado al invitarlo. Sus dificultades físicas son más que notables. No obstante esta impresión pronto se encargó él mismo de borrárnosla de la mente. Su entusiasmo por participar en todos los eventos que teníamos organizados, su entrega y su optimismo de vida, para con la HISTORIETA y su OBRA FUTURA no nos dejó la menor duda de que estábamos con una persona ante la cual había que quitarse el sombrero. De inmediato nos participó que no quería ser excluido de ningun acto por sus dificultades de desplazamiento y que se sentiría muy marginado si hiciéramos con él distinciones. Asistio a todos los actos, e incluso nos dijo, al oírnos que uno de aquellos dias iríamos a una discoteca, que él también iría. Al final no fue, porque tampoco fuimos los demás en aquellos días, pero estamos seguros de que se hubiera apuntado. Hubo quien, por evidente falta de información, nos acusó de crueles por subirlo al estrado el día de la inauguración. Lo que no sabía era que subió a peticion propia. El caso contrario sí hubiera sido un acto de crueldad al marginar su voluntad de participacion.. en fin, un POEMA de VITALIDAD y ENTREGA

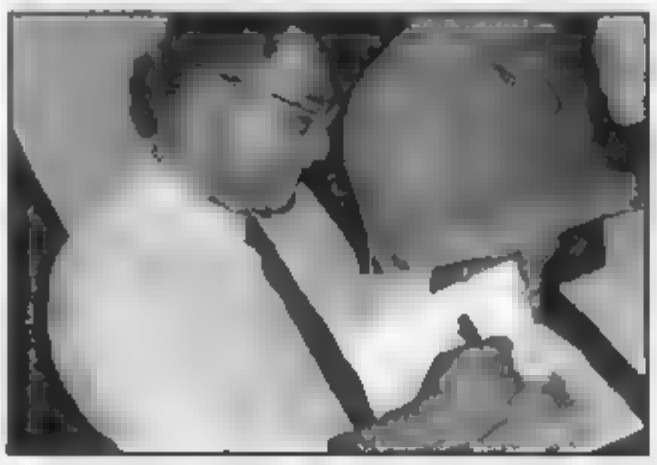
Conocer a **Lanzón** fue una sorpresa para todos. Nadie sabía que era un dibujante realista de calidad. En Gijón tuvo algunos contactos profesionales. Fue para **Sanchís** un entrañable amigo que no se separó de él en TODOS los momentos en que le necesitaba

También **Pau Rodríguez** hizo contactos que esperamos le produzcan frutos en el futuro. De la nueva generación de autores españoles en ciernes, es de lo mejorcito, por eso lo invitamos a nuestro Salón.

De Valencia llegaron JOSÉ SÁNCHIS y JOSÉ LANZÓN. **Sanchís** no paró de contarnos todo tipo de anecdotas y, sobre todo, de promocionar la serie de dibujos animados que sobre *Pumby*, su inmortal personaje, se esta haciendo **Lanzón** es un autor mas desconocido del público español, a pesar de que su obra realizada para diversos países europeos es muy abundante. Ambos quedaron encantados con el Salón y buena prueba de ello es que trataron, sin conseguirlo, de cambiar sus billetes de avión para quedar unos dias más con nosotros.

Lanzón y Sanchís

Pau: estaba muy contento de que le hubiéramos alojado en un hotel muy céntrico, pues así -si se perdía por Gijón- todo el mundo sabría el sitio por donde preguntaba. "Es muy fácil", dijo "todo el mundo conoce la calle de *la Corrida*" (en realidad, la *calle Corrida*)



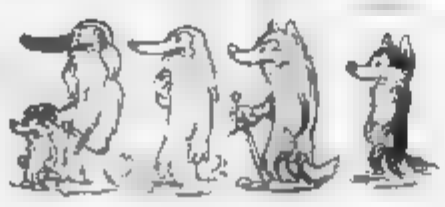
Al lado, ***Sergio Aragones*** *firmando*
Encima, uno de los innumerables dibujos que repartió durante el Salón

Sergio Aragonés se ponía malo con el nombre de *Groonan*. Bajo ningún concepto quería que denominara así a su personaje. Al parecer, mantuvo una discusión con *Planeta de Agostini* para que le devolvieran, en su edición, el nombre original de *Groo*. No es para menos; en su conversación con el público, insistió en que no era una parodia de *Conan*. El nombre de *Groonan* no hacía otra cosa que aproximarlo foneticamnete al cinmerio.

Anduvo unos cuantos dias mosqueado preguntando a qué autor había sustituido, para venir él a Gijon. El decía que a **Chaykin**. En realidad, tal como manejamos la política de invitados a nuestro Salon, nadie sustituye a otro. Lo que ocurre es que adelanta o atrasa su venida a Gijon El que **John Buscema** no viniera en 1996 o 1995 (como inicialmente estaba previsto), no significa que **Kubert** o **Thomas** le sustituyeran, ambos hubieran sido invitados de todas formas. Lo que ocurre es que manejamos una amplia lista de grandes autores

A nuestro Salon viene no quien quiere, sino quien queremos. Y sólo invitamos a personas que, a nuestro juicio, tienen una obra que prestigia al comic, salvo que sean principiantes o que vengan por su cuenta. Si en un determinado momento alguien nos falla, lo *sustituimos* con alguno de los que pensábamos invitar al año siguiente o en otra ocasión En realidad se adelanta o atrasa su venida, no hay sustituciones

Pertenece al colectivo *Gigomática*



De tebeo

El Domingo 12, todos los autores que aún permanecían en Gijón, alquilaron un minibus con conductor y se dedicaron a visitar el Oriente astur. Estuvieron en Cudillero, Luarca, y Coaña. No tuvieron suficientes adjetivos para ensalzar lo que habían visto. Al viaje se apuntaron **Buscema y Sra., Mark y Sra., Sergio Aragonés, Gilbert Shelton y Paul Smith.**

Gilbert Shelton no se esperaba ni remotamente que le diéramos un *Premio al autor que amamos*. Quedó tan sorprendido que no era capaz de reaccionar. A punto estuvo de besar a Faustino cuando éste le entregó la figura. Se le echó encima con el abrazo más caluroso que nunca se haya dado en ninguna otra entrega de premios. Después nos dijo que iba a pasarse varios días paseándose por París con el *Haxtur* bajo el brazo. También nos pidió posters del Salón para llenar las ventanas de su piso, para que todos los que por allí pasaran lo pudieran ver. Nos lo dijo en presencia de **Buscema,** el cual también nos pidió un buen lote con la intención de hacer lo mismo.

La frase de **Emilio** para este Salón: "Pregunta: ¿qué tiene dos patas y sangra? Respuesta: medio perro". Llamen a la Protectora de Animales y que se lo lleven. Se cruzaron apuestas a ver si sería capaz de explicarle a **Jamie** lo que su apellido quiere decir en español. Ya saben, Del-ano.

Nunca como este año habían sido los autores tan participativos. Asistían a todos los debates e, incluso, se lanzaban a hacer preguntas y comentarios, con lo que algunas de charlas se convertían en cruces de frases en inglés y traducciones al español. Todos se quejaban de que, mientras estaban en la presentación, perdían la oportunidad de ver su trabajo ampliado al excepcional tamaño de la pantalla de cine. Sorry.

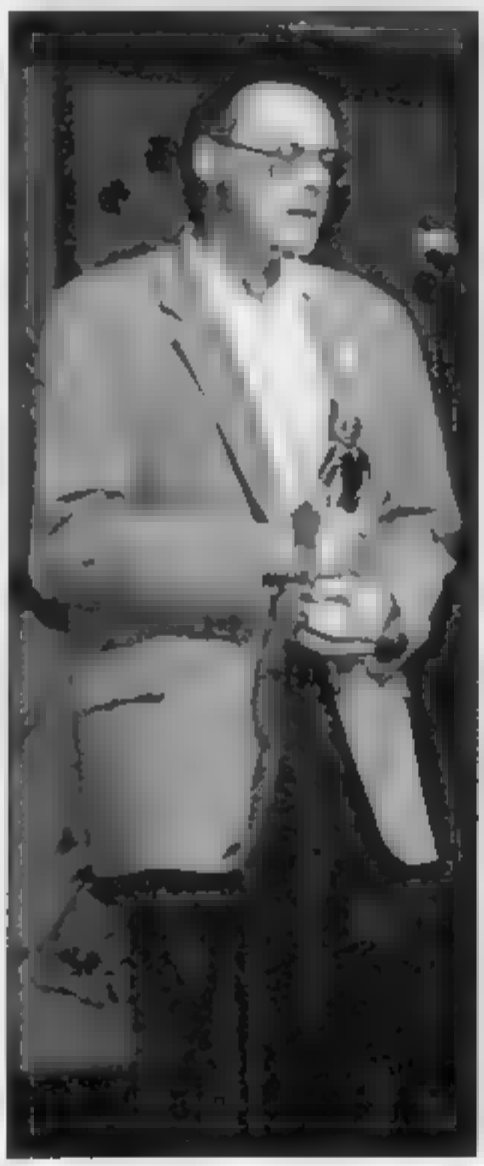
El más trabajador, **Paul Smith.** Creemos que no se perdió ni un sólo día de firmas o dibujos. En cuanto alguien se sentaba, allí iba él detrás. Todo un profesional

que autoedita su propio fanzine y colabora en el *Diario de Mallorca*, donde publica chistes delirantes, alguno de los cuales pudimos conocer en Gijón a través de diapositivas traídas por él mismo. **Pau,** a pesar de ser inicialmente un perfecto desconocido, logró, gracias a su simpatía y amabilidad, convertirse en una de las "figuras" del Salón, siempre seguido por una corte de admiradores. Desde aquí le deseamos la mejor de las suertes en todo lo que emprenda

Llegó, y con su aparición el Salón se revolucionó por completo. Nos referimos a Sergio Aragonés, español nacionalizado mexicano y residente en yanquilandia, mundialmente famoso por sus trabajos en *Mad* y mas recientemente por *Groo*, su desopilante visión del mundo de la fantasía heroica. **Aragonés,** gracias entre otras cosas a su dominio - un tanto sui generis -

Encima, Gaspar Meana

Debajo, **John Buscema** *y señora con* **Gilbert Shelton**, *que muestra su Haxtur*



Izquierda, Jamie Delano

Debajo, una rápida caricatura de **Paul Smith**, *por* **Sergio Aragonés**

del castellano, se convirtió pronto en uno de los polos del Salón; tan pronto discutía de paellas con **Sanchís** como organizaba excursiones para sus compañeros "anglos". Pero lo más llamativo del buen hombre era desde luego su endiablada facilidad con el rotulador, en un dos por tres era capaz de dibujar a *Groo* masacrando un ejército y, eso que no falte, de iluminar el cielo de azul. Todo un personaje el **Sr. Aragonés.** Esperamos tenerlo algún día de vuelta entre nosotros para que la siga armando.

Otro auténtico monstruo del Comic es sin duda Gilbert Shelton. No en vano se puede decir que él, junto con **Crumb,** son los creadores del *Comic Underground*, quizás la mayor revolución que experimentó el tebeo en su historia. **Shelton,** llegado de París, se mostró parco en palabras, verdaderamente había que tirarle de la lengua para que dijese algo, pero en realidad no se perdía nada de cuanto pasaba alrededor. Indudablemente fue el invitado más encantador de este año, había que verle la cara de felicidad cuando recibió su *Haxtur*.

Este año contamos también, lo que constituyó toda una novedad, con la presencia de Miguel Angel Saavedra, coordinador de la extinta *Editorial Zinco*. El amigo **Saavedra,** con una verborrea capaz de despertar a un zombi, nos contó los tristes avatares de Zinco y el negro futuro que nos aguarda a todos los amantes de los comics *D.C.* Lloramos mucho.

Ya solo nos queda hablar de John Buscema, *Big John*, la indudable estrella del evento. ¿Que decir de él?, un auténtico mito en los anales del Comic-book. La verdad es que **Buscema** vino en plan iconoclasta, diciendo cosas como que a él no le gustaban los tebeos y que los hacía únicamente porque no sabía ganarse la vida de otra manera, no es que tales afirmaciones fuesen ninguna novedad pero estuvieron a punto de provocar suicidios. Dejando a parte tan vidrioso tema la verdad es que resultó ser un hombre afable y encantador que llegó a Gijón diciendo que no quería hacer dibujos y terminó haciéndolos hasta mientras comía

Otras Actividades

Charlas, debates, firmas,etc son otras de las actividades desarrolladas durante el Salón y entre éstas destacan , por supuesto, las exposiciones. En el *Museo Barjola* tuvimos la dedicada a **Marck Schultz** y sus dinosaurios, sin duda la exposición estrella de este año. En el *Ateneo de la Calzada* hubo un homenaje a los ***60 años del Principe Valiente***, consistente en paginas de prensa de la época (esta exposicion tuvo una "hermana", igualmente montada por El Wendigo, en la hermosa ciudad de Orense)

En Oviedo se realizaron algunas actividades. Así, en la *Sala Borrón*, auspiciada por la *Dirección Regional de Deporte y Juventud*, montamos la exposición ***Negro sobre Rojo***, un exhaustivo trabajo de investigación y recopilacion que muestra la evolución del género policiaco en el Comic y alguna de sus implicaciones ideológicas. En su inauguracion tuvo lugar un comic en vivo con la presencia de **Sergio Aragones** y **David Lloyd**.

En el *Edificio Histórico de la Universidad de Oviedo* expusimos ***el Guerrero del Antifaz, el culebrón del Franquismo***, visión crítica de tan popular personaje. Se impartieron dos charlas, una sobre ***Los Universos Británicos y su influencia en USA*** y otra titulada ***Creación de Universos en el Comic,*** con la participación de buena parte de los autores invitados.

En el *Hall del Teatro Jovellanos* colocamos una serie de paneles dedicados a los finalistas de los premios *Haxtur*, a la obra de **Buscema** y **Shelton** y un pequeño homenaje al recientemente desaparecido **Dan Barry**, recordando su estancia en Gijón

Este año hubo una novedad, el denominado "Vermut con. ", reunión en el tradicional cafe *Dindurra* entre los creadores y el mundo de la prensa mientras se tomaban un aperitivo.

Tuvimos *Haxtur* nuevo, el destinado a la mejor editorial que recayó, no podía ser de otra forma, en *D.C-Zinco* ...y asi llegamos a algo tan importante para nosotros como los *Premios Haxtur*

Los Premios.

El Sábado dia once se otorgaban los *Premios Haxtur* y se daba por concluido el Salón. Surgía un terrible enigma: ese mismo día en el gijonéss estadio del *Molinón* la selección española de futbol se enfrentaba a las temibles *Islas Feroe*. ¿Por qué se decantaria el respetable, por la clausura o por el futbol?. El drama se resolvió llenando ambos recintos. Y es que, en Gijón, hay publico para todo.

Paul Smith, Sergio Aragonés, Pau y John Buscema

José María Flores con Gilbert Shelton

Los maestros de ceremonia fueron, como de costumbre, la unica e irrepetible **Sofía Carlota Rodriguez** -ataviada para la ocasión de un *Gilda* escarlata que a más de uno le paró el corazón- y el no menos galante y apuesto **Joaquín Fuertes**, ambos periodistas de esta ciudad

Otra novedad, que repetiremos, fue la presencia, durante el tradicional *comic en vivo*, de un gaitero asturiano. Amenizó esta parte del espectáculo, tocando al final el *Asturias patria querida*, que fue coreado por parte del publico, puesto en pie.

Si a esto añadimos que en el Molinón, España le ganó por 3 a 1 a las Islas Feroe y consiguió clasificarse para el *mundial 98*, al final todos contentos.

La sorpresa de la noche fue sin duda el cerrado aplauso con que fue recibido el Haxtur concedido a **Don Rosa** por su puesta al dia del irascible *Tio Gilito*; se ve que no somos tan raros

(sigue en pag. 28)

John Buscema

Hablando sobre la financiación del Salón durante la primera comida juntos. "Me dais un montón de papel de dibujo para hacer trabajos en tamaño grande, me los llevo para la habitación y todos los dias subastamos un buen número de ellos". Su mujer **Dolores** apuntillo "todo el dinero que se obtenga de la subasta os lo quedáis para financiar el Salón". Les explicamos que aquí no es como en U.S.A., en donde hasta para obtener una firma es necesario pagar, nada digamos el que te haga un pequeño dibujo uno de los invitados. Al final optamos por no hacerlo.

Después de la ceremonia de la entrega de los Premios Haxtur, ambos a duo: "¡Wonderfull!... ¡ Wonderfull!, ... pero *mucho trabajo*. Es un trabajo de profesionales como nunca antes habiamos visto en ningun Salón "

Buscema, en un momento determinado, en su eterna modestia al no reconocerse un ARTISTA, frente a la inmodestia de tanto mediocre, tanto hortera, tanto neosensible, tanta mafia rosa con pretensiones artisticas, nos dijo que, actualmente y dentro de los trabajos que él conocia, los autores que más se aproximaban al ARTE dentro del comic eran **Victor de la Fuente** y **Jose Luis García López.**

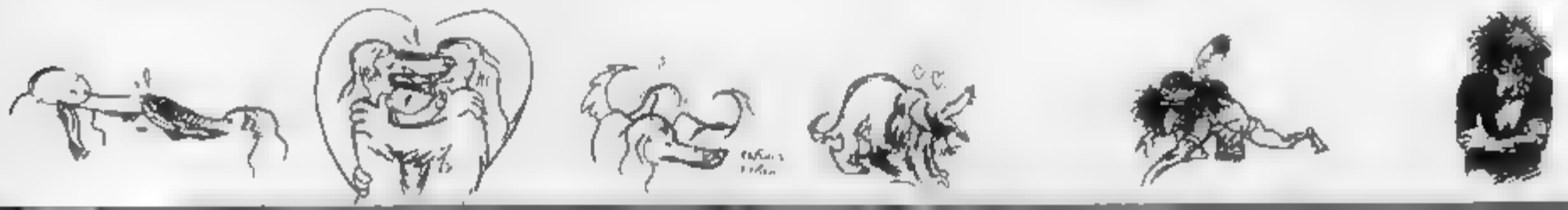
Siguiendo con el tema del ARTE, puede anotarse el siguiente diálogo:

Buscema- Faustino, ¿qué te ha parecido lo que he dicho sobre los comics? No te ha gustado, ¿verdad?

Faustino- El que no te consideres un artista lo comprendo. Conozco otros casos siempre relacionados con el *destajismo* y en cierto modo con la explotación a que habéis sido sometidos por parte de los editores. **Ambrós**, un gran autor español, se ponía malo solo con ponerse delante de un papel en blanco, lo mismo que el asturiano **Mendez. John Ford** siempre se consideró un profesional que hacía lo que le gustaba, nunca un artista. Y fue uno de los más grandes ARTISTAS de este siglo. Lo que tu has dicho no es impedimento para que yo te considere un ARTISTA. Tu eres un ARTISTA, por encima de que consideres, o no, el comic un ARTE

Buscema- Muchas gracias, Faustino.

En las páginas siguientes, la lista completa con los **Premios Haxtur** del 97



Premios Haxtur 1997

Mejor historia larga

Predicador nº 1 y 2
G. Ennis y S. Dillon
Ed. Zinco

Viaje al corazón de la tormenta
Will Eisner
Ed. Norma

The dreaming. El factor Goldie
T. LaBan y P. Snejbjerg
Ed. Norma

Batman contra Predator (1)
D. Moench y Paul Gulacy
Ed. Zinco

Mejor Guión

Predicador nº 1 y 2
Garth Ennis
Ed. Zinco

El Octavo día (II)
Daniel Torres
Ed. Norma

Muerte, lo mejor de tu vida
Neil Gaiman
Ed. Norma

The dreaming. El factor Goldie
Terry LaBan
Ed. Norma

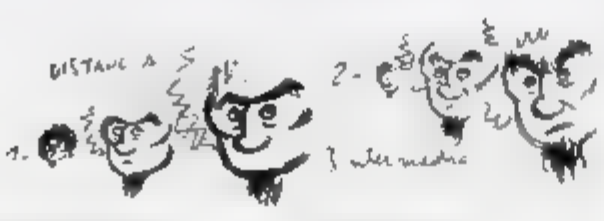
Mejor Dibujo

Batman contra Predator (II)
Paul Gulacy
Ed. Zinco

Predicador nº 1y 2
Steve Dillon
Ed. Zinco

Two of a Kind
(Batman Black and White nº 1)
Bruce Timm
Ed. Zinco

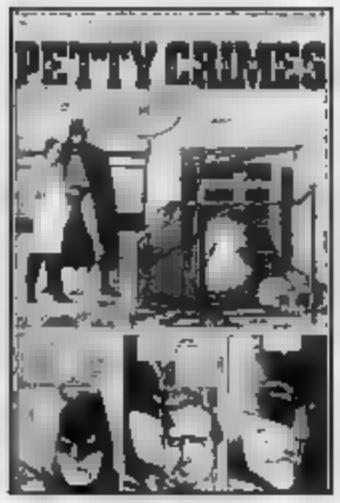
El Octavo dia (II)
Daniel Torres
Ed. Norma



Nominados

Ganadores

Mejor historia corta



Petty Crimes
(Batman black and white nº 1)
Howard Chaykin
Ed. Zinco

Two of a Kind
(Batman black and White nº 1)
Bruce Timm
Ed. Zinco

Felicidad tamaño familiar
(La tragedia de P)
Rumiko Takahashi
Ed. Planeta de Agostini

La quimera del Oro
Don Rosa
Ed. B

Mejor Portada

Batman Oscuras lealtades
Howard Chaykin
Ed. Zinco

Batman black and white nº 1
Frank Miller
Ed. Zinco

Predicador nº 1
Glenn Fabry
Ed. Zinco

Pluma al viento (II)
El pájaro de trueno
André Juillard
Ed. Norma

Finalista más votado

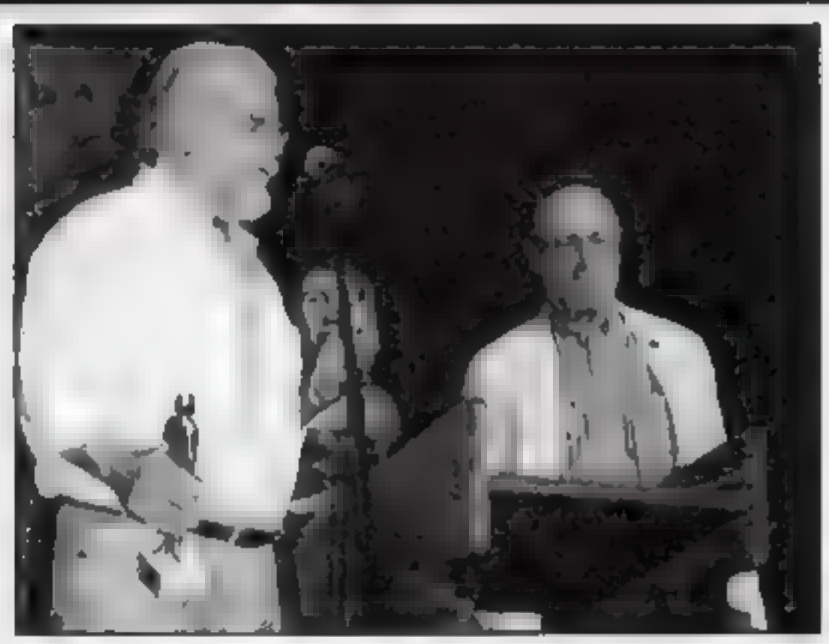
Paul Gulacy
Batman contra Predator (II)
Ed. Zinco

Mejor editorial

ediciones zinco

Zinco y D.C.

Autor que amamos



John Buscema y **Gilbert Shelton** recibiendo sus *Haxturs*

*Un momento de la cenal final. De izquierda a derecha, **Carlos** y **Emilio** (dos esforzados miembros de la organización, relajándose), **Pau, Sofia, Paul Smith** y **Carmen** (viuda de Chiqui de la Fuente)*
*Tras ellos, **Jamie Delano**, entre otros colaboradores y amigos.*

La Escuela de Arte de Oviedo y el Salón

Queremos mandar desde aquí un saludo de agradecimiento al ex-director de la *Escuela de Arte de Oviedo*, **Alfonso Granda**. Durante su permanencia en el cargo, su apoyo (moral pero también de infraestructuras) ha sido constante. Un año llegamos a dar una conferencia en el centro con **Meana** y **Giménez** de invitados. Ahora, esta agradable relación se ha truncado, dado que ha tenido que abandonar su puesto. Tras someter su continuidad a la opinión del *Claustro* de profesores y ser respaldado por éste, el *Consejo escolar* decidió no votarle, pasándose por el forro la decisión de la mayoría. Pero ya se sabe que, en este país, cualquiera que tenga ganas de trabajar y la ilusión de mejorar lo que hay, lo único que consigue es un montón de enemigos. Cualquiera que simplemente tenga ganas de trabajar. Desde aquí, sólo podemos añadir que deploramos las vergonzosas maniobras que han llevado a su destitución, que comprendemos perfectamente lo que ha debido sentir y que cuenta con nuestro apoyo. Nunca antes la *Escuela de Arte* había vivido un momento de tanta renovación como durante su mandato. La *mafia artística* ataca de nuevo, pero el tiempo te dará la razon, **Alfonso**. Por todo, gracias. Te queremos.

Las Ayudas

Llega al fin el momento de los agradecimientos. Como siempre el principal es el *Ayuntamiento de Gijón* y su *Fundación de Cultura*, sin cuya ayuda el Salon seria imposible. También hemos de dar las gracias a la *Consejería de Cultura* y a la *Dirección Regional de Deporte y Juventud* que año tras año cumplen como los buenos con nosotros. Igualmente la *Universidad de Oviedo* nos presta su apoyo desinteresado, al que nosotros correspondemos como mejor sabemos. Por último, como ya comentábamos, tuvimos la gran alegría de ver como el *Ministerio de Cultura* se sumaba a nuestros patrocinadores. ¡Ah!, se nos olvidaba que también la *Caja de Ahorros* contribuyó con su óbolo. Gracias a todos ellos. Por cierto que todas estas ayudas no alcanzaban la cifra de seis millones, ni nada que se le parezca, en que estaba presupuestado originariamente el Salón, aunque según un "joven" cronista local - a más de dibujante, diseñador, organizador de un Salón similar a veinte km. de aquí, etc,etc - estos eran nuestros fondos y con ellos acabaríamos, por lo menos, en Isla Margarita. Dado que nuestro buen hombre es un habitual de eventos "culturales" de mucho mayor presupuesto (prácticamente vive de ellos) suponemos que sabrá bien de qué habla. La experiencia siempre es digna de respeto. La realidad es que intenta por todos los medios, ilícitos e inmorales, que le permiten utilizar, emular, a la vez que cargarse el salón de Gijón. Perdón, no cargárselo, sino hacerse con él. Podemos añadir que, en el momento de escribir esto, a casi dos meses del Salón, aún no se ha ingresado más del 20% del importe de las subvenciones. Y que ya hemos adelantado bastante dinero. ¡El negocio del siglo!

Para acabar un saludo a nuestro buen amigo **Kikon Iglesias**, quien, como el año pasado, nos cedió su local -el *Berlin* de Cabueñes- para nuestro fin de fiesta. Teniendo en cuenta que también invitó a copas a discreción creemos que, si existe tal cosa, es un digno merecedor del Reino de los Cielos.

Cena de despedida

En un momento determinado, a la hora de los postres, **Paul** pidió silencio a los comensales y se puso de pie. Su enjuta figura, adornada con uno de los muchos llamativos trajes a medida, de los que hizo gala cada uno de los días de su permanencia en Gijón, con total solemnidad, pronunció un discurso, que en líneas generales se resume en lo siguiente :

"Por lo que sé, el motivo de que yo esté aquí es que **Al Williamson** no pudo asistir por motivos de trabajo. Todo lo que puedo decir es que ¡*Al Williamson es un tonto*! Quiero dar las gracias a la fantástica gente de Gijon, a nuestro anfitrión **Faustino** , y a nuestro *ángel de la guarda* , **Sofia**...

Este encuentro me ha dado la oportunidad de conocer a GIGANTES del pasado (giró su cabeza hacia el lugar en donde se encontraban **Buscema** y **Dolores**, y éste, con su habitual modestia, mostró su desacuerdo), a autores contemporáneos de aquí (el ademan ahora lo dirigió hacia **Gaspar Meana**), y de allende los mares (mira a su alrededor), y a la nueva ola de autores (le toca el turno a **Pau Rodríguez**). A todos los que me preguntan porqué firmaba mis dibujos con la expresión *Happy trails*, decirles que significa *hasta que nos volvamos a ver, tened una vida maravillosa* Así que ... ¡***Happy trails***¡".

Paul Smith, *durante su discurso en la cena de despedida*

Dicho lo cual, levanto su copa y brindó con todos los asistentes por un HAPPY TRAILS. Finalmente entono el clásico *Happy birthday* (cumpleaños feliz) , cambiando el estribillo por *happy trails* Canción que fue coreada por todos los allí presentes con conocimiento de inglés, los demás tratamos de imitar al menos los sonidos

A todos ellos gracias - incluido nuestro amigo el "contable"- y hasta el año que viene, que aun será mejor...¡¡ Seguro !!

Por cierto, podemos adelantaros algunos de los autores que ya estan contactados para el 88 **Garth Ennis, Don Rosa, Paul Gulacy** (con exposición), **Ricardo** y **Nacho, Steve Dillon,**

Y seguimos haciendo llamadas.

CARLOS LUIS SÁNCHEZ Y
RAMÓN F. PÉREZ.
NOTAS DE:
ALEJANDRO CUETOS,
FAUSTINO R. ARBESÚ Y
FLORENTINO FLÓREZ

Universidad y tebeos

Al lado, los asistentes a la segunda charla. De izquierda a derecha y de arriba a abajo, ***Gilbert Shelton, John Buscema*** *y su mujer,* ***F. Flórez, A. Cuetos, G. Meana, Pau*** *y* ***M. Schultz***

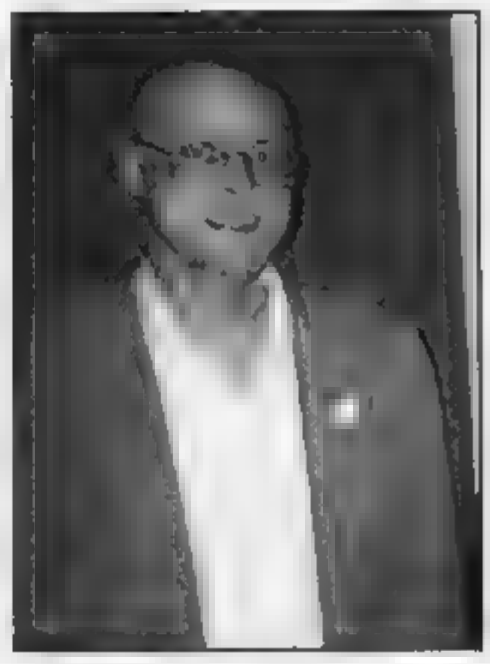
Debajo ***Jamie Delano,*** *que participó en otra de las charlas*

Izquierda inferior, la Universidad de Oviedo, en un cartel clásico de ***Alfonso***

Este año, de nuevo, se establece una colaboración entre la Universidad de Oviedo y el Salón Internacional del Comic del Principado de Asturias. Como en la anterior edición, se colgó una exposición en la antigüa facultad de Derecho, El Guerrero del Antifaz, el culebrón del franquismo. Esta muestra ya había podido verse en Gijón, pero permanecía inédita en Oviedo. Además, organizamos dos mesas redondas, de las que informaremos a continuación.

Nuestra intencion con estas reuniones universitarias es crear un espacio donde reflexionar con más tranquilidad sobre algunos temas concretos. Frente a las presentaciones del Salón, preferimos entender estas mesas redondas como encuentros monográficos donde las preguntas sirvan para profundizar en una hipotesis o aspecto que se plantea como punto de partida

La primera de este año contó con **Jamie Delano, David Lloyd** y **Paul Smith.** Se trataba de hablar de la influencia de los autores ingleses en el actual comic americano. Propusimos el término de *Reality Fiction* para adjetivar algunas características comunes que identificamos en el trabajo de los creadores ingleses. A saber, en lo argumental una clara preferencia por lo real, en sus aspectos más lamentables y descarnados, servido con grandes dosis de fantasía; en lo gráfico, un gusto por el detalle, por un cierto exceso sucio, que encaja muy bien con esos intereses temáticos. Todo ello, en un sentido muy general, teniendo en cuenta las disparidades de talante y estilo que pueda haber entre autores como **Gaiman, Moore, Delano, Ennis** (para nosotros, los más interesantes), **Morrison, Grant** o **Robinson** en los guiones y **Talbot, Lloyd, Gibbons, Ridgway** o **Dillon** en los dibujos.



A los autores ingleses presentes no pareció desagradarles la idea y comenzaron a relacionarla con parte de la tradición cultural inglesa. La que comprende aspectos de denuncia social, como **Dickens**, y la que mezcla esa crítica con la fantasía, como **Swift, Butler , Wells** o **Orwell**. También mencionaron el gusto ingles por la extravagancia, por la excentricidad Relacionado con esto, **Lloyd**, en una lúcida intervención, mostró su desacuerdo con algo que ya se está convirtiendo en un lugar común. Cuando uno de los asistentes quiso señalar la superioridad cultural de los europeos frente a los americanos y empezó a citar las eruditas fuentes en las que, supuestamente, beben los guionistas ingleses, él fue muy claro. "Si hubieras leido los tebeos ingleses de hace veinte años no se te ocurriria decir que son más cultos. Eran realmente malos". Las novedades que puedan aportar los británicos se relacionaron más bien con una diferente tradición. Al no haber mamado el mundo superheroico como los americanos, tuvieron que recurrir a la fantasía que tenían más cerca. Pero eso no implica que sean culturalmente más elevados. En ese sentido, el respeto hacia la labor de sus colegas del otro lado del charco era evidente. También enfatizaron otra peculiaridad de Inglaterra y su historia, siendo una pequeña isla y habiendo tenido colonias por todo el mundo, muchos artistas han dirigido sus miradas hacia otras culturas, asimilando así otros elementos y adquiriendo nuevas perspectivas, desde las que tratar temas "de casa". Ese aspecto de mezcla, de mestizaje, parecía agradarles bastante

Preguntado **Paul Smith** por las posibles diferencias entre los guiones ingleses y americanos, él, que ha trabajado con **Robinson**,

¡¡¡UUUU

tan sólo subrayó un mayor grado de detalle. Pero identificaba pocos cambios más. Si le parecía interesante el que los británicos hubieran colaborado en el desarrollo de una temática más adulta, que consideraba beneficiosa para el medio. En ese sentido, recordamos la reconocida influencia que el comic *Underground* había ejercido en Inglaterra. Les planteamos que, si esos tebeos habían permitido tocar temáticas más variadas, ahora era como si los ingleses "devolvieran el favor" a sus colegas americanos, ampliando los posibles temas a tratar **Delano** y **Lloyd** dijeron que les complacería pensar que esto era más o menos así. Desde luego, reconocían el impacto del Underground.

Otro tópico que salió fue el de la censura USA. **Delano** lo negó completamente. En ese sentido, reconoció cierta autocensura, comentó sus límites, subrayando que hay aspectos que prefiere evitar, que no considera necesario mostrar. Pero reconoció que la salida de **Ridgway** de *Hellblazer* fue porque le pidió hacer algo que el dibujante consideró demasiado fuerte. Negó haber tenido limitaciones, ni siquiera con un personaje tan controlado como *Batman* "Siempre he hecho lo que me ha parecido más adecuado". Afirmó que la violencia por la violencia no era correcta. Si la historia pide algo violento o crudo, y es realmente necesario, no duda en ponerlo. De todas formas, afirmó preferir pecar de parco que sobreexplotar la violencia o cualquier otra cosa. A pesar de la libertad que parecían ofrecer las editoriales, mencionó algunos límites respecto al lenguaje (tacos) y a las escenas sexualmente explícitas. esos límites se amplían constantemente. El pensaba que no había llegado a ellos, pero creía que su colega **Garth Ennis**, sí.

La segunda mesa contó con la presencia de **Buscema, Meana, Shelton** y **Schultz.** Queríamos hablar de *la creación de universos,* a partir de la experiencia de autores tan diversos. Aquí, como en la mesa anterior, todo podía haber acabado como el rosario de la aurora, dado que el público puede decantarse por un autor u otro y pasar del asunto propuesto. Pero la verdad es que hay que agradecer a los asistentes sus esfuerzos para realizar preguntas alrededor del tópico sometido a discusión y de un carácter general, que permitiera la intervención de todos los autores presentes. En ese sentido, un miembro del publico protagonizó un momento divertido, con una pregunta a **Buscema.** La cuestión era si había trabajado con óleo y le recordamos que las intervenciones tenían que ser generales. Él añadió "si, en general", lo que provocó la natural carcajada de los allí presentes. La verdad es que el ambiente fue distentido y agradable. El aula en la que tuvieron lugar las charlas, aunque se llenó, era un espacio que permitia una comunicación muy directa con los autores También, la menor asistencia de público facilitaba las firmas y dibujos para todos, con lo cual entiendo que todo el mundo se quedó contento. Por otro lado, quiero insistir en la positiva colaboración del público. Con asistentes así, da gusto organizar estos encuentros.

- Pues sí Pinón... a mi hijo Pachín le faltan sólo unos meses para acabar la carrera...
- ¡Probe! ¡Que pronto va a entrar en el paru!

*Un chiste de **Alfonso**, con la Universidad de Oviedo al fondo*

Los intereses que movían las diferentes creaciones eran tan divergentes como los autores presentes. **Shelton** indicó la realidad como punto de partida **Buscema** el dinero. "A mí me gusta comer bien, por eso hago *Conan"* Luego matizó un poco su provocación. **Meana** nos habló de su fascinación por la historia como punto de partida. Y nos contó una anécdota de su infancia. Cuando sus padres no le permitían leer *Sinuhé el egipcio*, él se encaramaba sobre una silla para sustraerlo de la elevada estantería donde lo tenían puesto, aparentemente fuera de su alcance. Lo leía a escondidas de noche, en su cama Ahí empezó todo. Para **Schultz,** la cuestión había sido mezclar los temas que más le interesaban.

Estas creaciones seguían diferentes desarrollos. **Buscema** comentó que, efectivamente, primero diseñaba los objetos y escenarios donde iba a tener lugar la acción, luego los personajes y, por último, se preocupaba por la narración. Insistió en el caracter determinante del paisaje, del ambiente. Los personajes no podrían ser los mismos en un paraje ártico o en el desierto. **Schultz** insistió en los aspectos relativos al lenguaje. **Meana** reflexionó sobre algo que a él le preocupa especialmente, uno de los problemas centrales de su obra. Para él, la documentación en cuanto a vestuario, escenarios y objetos es relativamente fácil de localizar. Las dificultades las situaba en el terreno del comportamiento ¿Cuales eran las costumbres, la mentalidad, la moral de nuestros antepasados? ¿Cómo llegar a comprenderlos con las distorsiones que pueda introducir nuestra visión actual sobre el pasado? Este es para él el terreno más resbaladizo de todos los que toca en su trabajo y, consecuentemente, el más interesante

Relacionado con todo esto surgió el problema del estilo ¿Cómo llega éste a configurarse? Para **Buscema** fue un proceso lento, que cifró en diez años. Citó como principales influencias a **Raymond** y **Kirby.** Pero subrayo que tardo mucho tiempo en sentir que tenía algo que pudiera calificar como estilo personal **Shelton** zanjó el asunto diciendo que él no sabía dibujar, que hacía lo que podía. Por tanto, se sentia muy lejos de todo lo relativo al estilo. **Meana** relato sus cuitas con la plumilla. Cuando comenzó con *La crónica de Leodegundo*, todos los profesionales le recomendaban la plumilla, pero él sufría mucho utilizando ese chisme. Así que, finalmente, volvió al rotring, que era a lo que estaba acostumbrado, con lo que se siente agusto y con lo que sigue en la actualidad. Por su parte, **Schultz** relacionó los problemas de estilo con aspectos técnicos. Comentó que él comenzó a estar satisfecho con su dibujo cuando encontró una forma de entintar convincente

En general, se criticó el género superheróico por su degradación en la actualidad y se recalcaron los problemas relativos a narratividad. Los autores mostraron su preocupación por los temas a tratar y por el cómo tratarlos. Fue, en resumen, un encuentro interesante y que nos animó a profundizar y desarrollar esta experiencia universitaria para el año que viene. Nos vemos.

FLORENTINO FLÓREZ Y ALEJANDRO CLETOS

Big John

La presencia de este gran autor en el Salón fue, además de un honor, un auténtico placer por la simpatía y humanidad que derrochó con nosotros. Resulta casi imposible transcribir su socarronería y humildad. En todo caso, a la hora de resumir su charla con el público, hemos querido mantener parte de sus diálogos con algunos de los autores presentes, en un intento de reproducir, al menos en parte, el distendido ambiente que allí se vivió

Los profesionales

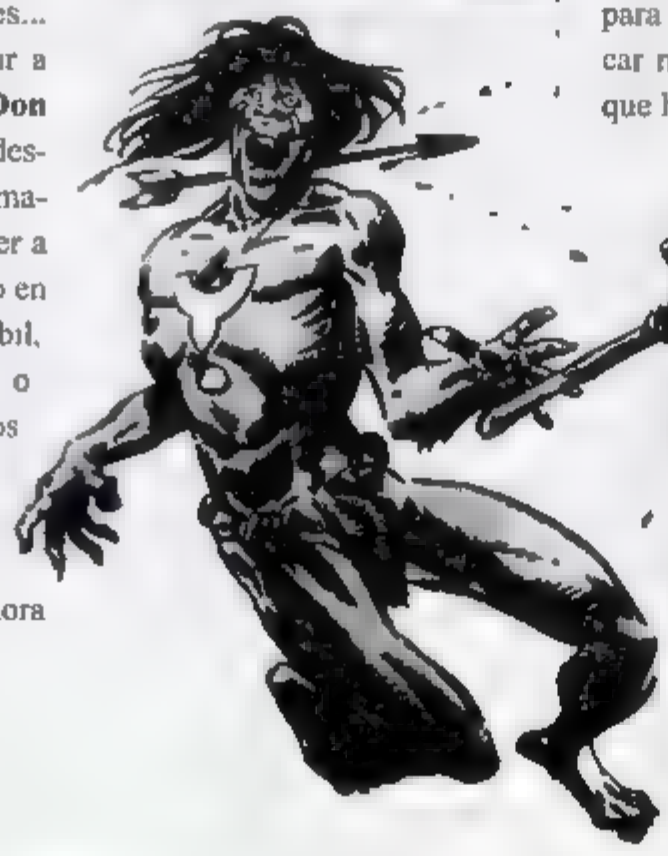
Realmente, no soy un fan de los comics. Empecé a leer tebeos con 12 años y luego lo dejé. Yo quería ser pintor pero eso no me daba para vivir, era muy difícil No tenía la voluntad suficiente como para aguantarlo, no disfruto pasando hambre. Así que tomé el camino fácil y me dediqué a los comics. Tuve suerte de que aceptaran mi trabajo. Me divertí con ello pero, hablando de calidad, no puedo decir que mi trabajo la tuviera. Nunca tuve tiempo suficiente, incluso muchas veces no me permitieron hacer lo que deseaba. En ocasiones, ponía mucha ilusión en mi labor y el entintador lo destrozaba. Además, muchos editores me reclamaban, lo cual era un honor, pero me sobrecargaba de trabajo. He llegado a hacer de 70 a 77 páginas al mes ¿cuánta calidad puedes poner dibujando todo eso? Así que no estoy muy orgulloso de lo que hice. A veces me ha satisfecho parte de mi obra, pero no frecuentemente. Tuve la suerte de que los lectores lo aceptaran, los editores lo aprobaran, así que yo tenía mi cheque semanal

Sí, os hablaré de editores que destruyeron dibujantes. A mí me pasó, personalmente. He contado esta historia muchas veces y lo haré de nuevo. Hace años trabajé en *Silver Surfer* , con **Stan Lee**, que era el guionista y editor Hicimos 17 números. Hasta el 4º, usé a **Kirby** como modelo, estudié su estilo; pensaba que su trabajo era magnífico y estaba muy influenciado por él. Pero en ese número, la historia me chocó. Me pareció tan interesante que pensé en hacer algo diferente, no al estilo Kirby sino a la manera de **John Buscema**. Lo hice, se publicó y me fui a NY a ver a **Lee** . Cuando entré en su oficina, destruyó el

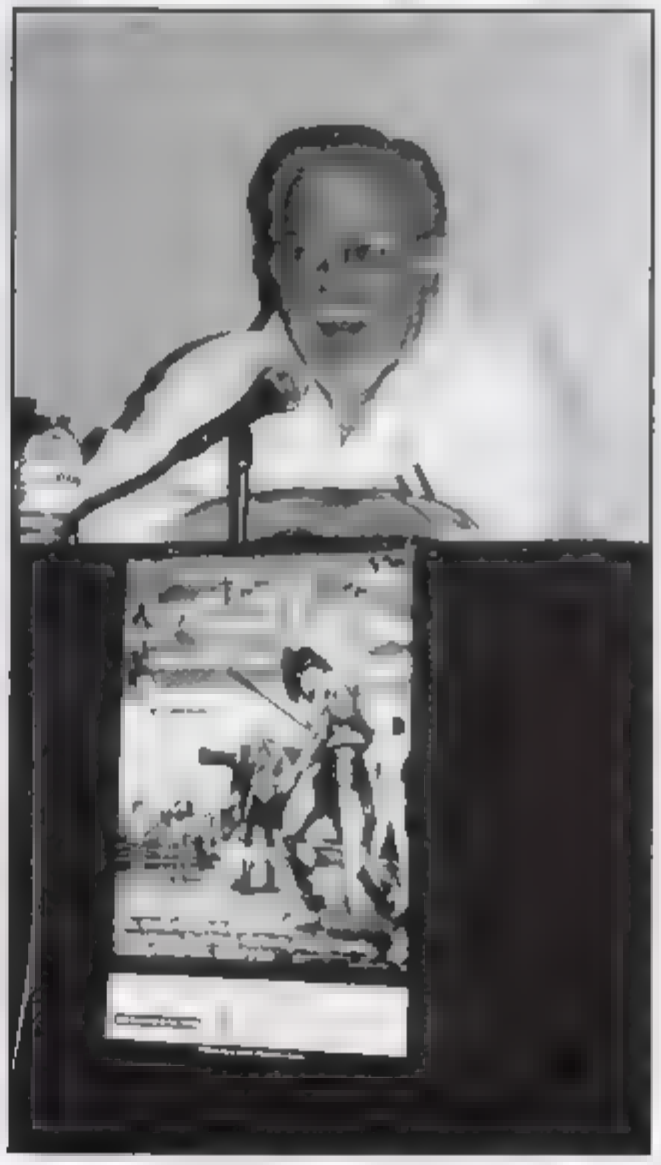
comic completamente. Cada pagina tenia algo mal ¿Porqué? No lo sé.. Por alejarme de Kirby, porque se habia peleado con su mujer esa mañana, ... ni idea. Pero me destrozó, no sabia qué hacer. No sabía si debía dejar los comics, porque lo había puesto todo en aquellas paginas. Me fui a ver a **John Romita** , que tenia un despacho en Marvel y le pregunté "John ¿qué puedo hacer? ¿cómo hago los Comics?" Me miró y me dijo"¿Qué quieres que te diga?" Volví a casa e hice el resto de la serie a la manera de **Kirby.** Siete u ocho años después, recibí una llamada de **Lee**, que me dijo: "John, eres el artista más grande de América". Yo respondí "Estoy de acuerdo contigo. Er...¿recuerdas aquel comic que hicimos de *Silver Surfer*, el nº4 ?" Respondió que si "No puedo olvidarlo, lo recuerdo muy bien. Ese fue uno de los mejores comic-book que se hayan hecho nunca" Esto es lo que quería contar. He visto gente

destrozada por los editores... muchas veces Puedo nombrar a uno, ya que ha muerto: **Don Heck**. Un magnífico artista, destruido por los editores. No se imaginan el daño que pueden hacer a gente que está poniéndolo todo en su trabajo. Si un hombre es débil, pueden hundirlo. Si es fuerte o tan estupido como yo era, los ignoras

Estoy retirado de los comics, pero veo que algunas de las cosas que se hacen ahora



SENTINEL OF THE SPACEWAYS!
SILVER SURFER
BIG ORIGIN ISSUE
THE ORIGIN OF THE SILVER SURFER!
AN ALL-NEW BOOK-LENGTH MARVEL EPIC!



son ridículas, las historias y los dibujos son ridículos. Así que me alegro de no estar vinculado al negocio. Pero lo venden. Eso es lo que el público quiere y se lo dan Los editores estan en el negocio para hacer dinero, no buscan educar ni moralizar, solo dinero. Así que harán lo que el público pida

El arte de los comics

Hay mucho engaño en el mundo del arte. **Picasso** hizo grandes cuadros y muy mala pintura Hoy se vende buena pintura y basura En America hay una niña de doce o trece años a la que pagan 50.000 $ por cuadro. Los que tienen ese dinero aceptan la opinión de los criticos y se lo gastan. En un show de la tele vi cómo una mujer pagaba esos 50.000 por un retrete. Es algo muy difícil de discutir. Yo no soy un experto para decir qué es y no es arte Yo sólo hago comics

David Lloyd - *Tu actitud hacia los comics me recuerda a la de* ***Bob Kanigher**** *Entró en los comics para ganarse la vida pero acabo amando lo que hacía. Tú tienes que amar lo que hiciste, tiene que sentir afecto por ello Seguro* (aplauso)

John- Si .. Yo amaria los comics Realmente los disfrutaría si... Por ejemplo, yo conocí a **Victor de la Fuente**, que es un magnífico artista, y le pregunté "¿cuánto tiempo echas en una página?". Me dijo. "Un dia para el lápiz y otro para la tinta" Si yo tuviera ese tiempo, amaria mi trabajo. Pero habia ocasiones en las que tenía que hacer siete páginas en un día ¿Cómo me puedo enamorar de eso? Miren, conozco mucha gente que me dice:"John, si no te gustan los comics, ¿cómo has llegado a hacer un trabajo tan bueno?". Les digo que tenia dos opciones, hacerlo o rechazarlo. Si lo acepto, debo hacerlo lo mejor que pueda. Si no, no lo haría.

Yo nunca he dicho que el comic no es un arte. Es un arte, pero no es arte. Tenemos que ser actores, directores, escenógrafos, contar una historia y saber dibujar. Requiere un monton de talento. Lo admito. Hay muchos creadores en el mundo del comic que son verdaderos artistas. Puedo nombrar a docenas de ellos, como **Jack Kirby, Joe Kubert, John Romita** ,.. hablando de los americanos, que es lo que mejor conozco. Pero cuando lo comparamos con **Van Gogh** , o pensamos en

ello como algo perdurable, algo que pueda colgar en un museo o que vaya a durar otros doscientos años ... Como documento histórico puede durar, pero yo no lo comparo con la *Capilla Sixtina*, **Rembrandt, Rubens,...**

Cuando trabajaba con **Stan Lee**, yo me iba a la ciudad y me sentaba con él a discutir la idea. Stan decia ¿qué haremos este mes? ¿Porqué no ponemos a *Estela* en el cielo y, de repente, que aparezca un cohete? Yo decía, vale ¿a quién ponemos en el cohete?¿Alguien de los USA, ruso,...? Y Stan decía: pongamos que no se sabe de dónde viene. Yo añadía ¿porqué no ponemos a una rubia de ojos rojos tripulando el cohete? Y Stan:muy bueno, John. En 15 o 20 minutos teníamos la historia. Esto no era una excepción, era la forma habitual de trabajar en Marvel ¿Cómo puedo respetar mi trabajo después de cosas así? Puedo haceros una historia ahora mismo, en 10 minutos, con inicio, nudo y desenlace. En 10 minutos.

Sergio Aragonés -*El hecho de que puedas escribir la historia en 10 minutos te convierte en un genio. Mucha gente no podría hacer eso ni en un año. Esa es la ventaja de los comics. Podemos hacerlos en una semana, la gente puede leerlos y disfrutarlos. Es algo que pocos podrían realizar. Paciencia y tiempo no lo hacen mejor. En pintura, un acuarelista crea un océano de un brochazo. Y es un maestro.*

John- Estoy de acuerdo en que entretenemos y la gente se lo pasa bien leyéndonos. Estoy de acuerdo en que eso implica mucha habilidad. Pero... no es arte. Se necesita mucha capacidad, un cerebro. Pero no es lo mismo.

Sergio- *Arte no es sólo un cuadro que cuelgas en la pared.*

John -No

Sergio - *Arte es la música.*

John - Sí.

Sergio - *Arte es ballet.*

John - Sí.

Sergio- *Arte es comic.*

John - Sí (Se da cuenta de lo que ha dicho. Todo el mundo se ríe)

¡Me pillaste!

Sergio- *¡Arte es John Buscema!* (gran aplauso)

John - Yo sólo he creado dos piezas de arte en mi vida: mi hijo y mi hija. Eso es perfección.

Moderador- *Con una pequeña ayuda de su mujer* (que está presente).

John-¡No!

Querida, sólo estaba bromeando.

Podría ser que algunos comics sean arte. Creo que algunos se acercaron, como **Milton Caniff**, al que considero mejor que **Raymond**, no dibujando pero sí en general. Algunas de las viejas tiras de prensa, como *Gasoline Alley*, hacían cosas inusuales, se acercaban al arte. Lo que puedo decir es que yo, mi trabajo, no va a durar siempre. **Hal Foster** era fabuloso, había mucho material muy bueno en los 30 y 40, pero hoy creo que todo está muerto

No quiero ser un snob. Tengo una educación muy limitada, sólo fui al Instituto. Yo quiero pintar cuadros. Sé que mi trabajo es popular, pero hay algo que puedo decir: las masas se equivocan. Claro que puedo ser yo el equivocado.

(Sergio dice que sí)

¡Dolores, tápale la boca!

Posiblemente me vaya a vivir a Italia. enseñaré mi trabajo a los editores y me pasearé por Europa una semana o dos, disfrutando de mi tiempo. Confío en repetir esto dos o tres veces al año. Espero no tener que dibujar superhéroes. Pero creo que no tienen superhéroes en Italia.

A mí me gustaría pintar. Siendo honesto, la pintura es lo que quiero. Quiero pintar fruta, gente, un vaso de vino, una langosta, pedazos de las cosas que amo, con las que disfruto, con las

que me relaciono. Tenemos demasiada violencia en este mundo, no necesitamos más.

Para mí, la situación del comic es similar en USA y Europa. Hay grandes artistas y obras muy malas. Debo decir que yo no leo comics, casi no miro ni mis libros. Veo tebeos extranjeros en convenciones y sitios así, por accidente. Vi a **De la Fuente** y admiré su trabajo. Pero él, que es un gran artista, que puede dibujar y escribir, que puede hacer casi de todo, no tuvo éxito en USA, cuando reeditaron su trabajo ¿Cómo explicas eso? Lo hace todo bien y la audiencia no lo acepta. Cuando sacamos *Estela Plateada* también fue un fracaso. En Angouleme comprobé que lo habían reeditado cinco veces en Francia. Gustos diferentes.

Creo que para hacer un buen comic necesito sentir mucho la historia. Creo que el relato es muy importante, no sólo el dibujo. Cuando acabas de leer tienes que haber aprendido algo, o sentido algo que te cambia. Debería haber algo más que una buena pelea en la que gana el bueno al final. No digo que tengamos que cambiar el mundo pero ¿porqué **Shakespeare** ha durado tanto? Porque incluso hoy nos atrapa. Una de las cosas en las que coincido con él, que escribió en una de sus obras, no recuerdo cual, es: "deberíamos matar a todos los abogados". Estoy de acuerdo ¿Hay algún abogado por aquí?

PAN, HUMOR Y VIOLENCIA

Yo hice *Conan* para ganarme la vida. Disfrutaba realizando las figuras y coloreando, entre otras razones porque era un personaje realista, lo prefiero a dibujar superhéroes. Pero básicamente lo hice porque me gusta tener una casa, comer, ...

Sí, prefiero la violencia en *Conan* porque era más realista. Pero debo decir que he rechazado algunas historias que me ofrecían. Una en concreto era sobre unas amazonas. El primer chico nacido en la familia era arrojado a un foso con tigres. Me negué a hacerlo. Hay muchos relatos que no hice porque pensaba que estaban más allá del buen gusto. Hay mal gusto en *Conan* pero tengo mis límites.

Por favor, no me crucifiquéis, tenía que ganarme la vida. Si alguien me pedía que dibujara un sable atravesando el estómago de alguien, tenía que hacerlo, sino llamarían a otro para que lo hiciera. (Ve una de sus páginas con unas chicas) ¿Veis? Eso no es violento, por ejemplo (se ríe). Pero os diré algo, te lo diré a la cara, **Sergio (Aragonés**, que está sentado entre el público frente a él). Si por mí fuera, cogería mi *Conan* y todos los superhéroes que hice y los reemplazaría por tu trabajo. Eso es lo que necesitamos. Lo siento, pero es lo que creo: necesitamos más humor en los comics. Me debes 50 $ por decir esto.

Yo soy mi entintador favorito en *Conan*. El peor, no voy a decirlo porque no quiero herir los sentimientos de nadie. Además, es más grande que yo.

Desprecio mi trabajo con *Lobezno*. Era una pila de basura, otra vez un estúpido superhéroe. Con esas garras que le salen de la mano... (ve una diapo con *Lobezno* ensartando a uno) ¿Veis? Violencia. Debería avergonzarme.

¿Dibujar yo *Star Trek* ? No, nunca la he visto. Me caía mal **William Shatner** (*El capitán Kirk*. La gente aplaude) ¿Estáis de acuerdo?

Creo que deberíamos tener el humor de **Sergio,** excitantes aventuras de ciencia-ficción, pero siempre con una idea, con algo... Hoy hablaba con alguien sobre un concepto que tengo: un planeta paralelo, pero parecido a lo que tenemos. Podríamos desarrollar historias que hablaran de problemas sociales, sin ser específicos, sin tener que mencionar a China o la India. Me encantaría atacar los sistemas políticos de muchos países, los bancos, las compañías de seguros, las grandes empresas, General Motors, IBM,... Tenemos una oportunidad. Podemos entretener y educar. Mucho de lo que leemos en revistas y periódicos está controlado por editores, por la industria, por los políticos, no hay manera de escuchar la verdad. Podemos denunciar eso. No en el mundo real, pero sí en un mundo paralelo. El día que encuentre un editor dispuesto a publicarlo, me pondré a dibujar ese comic.

SERGIO- *¿Necesitas un artista o un escritor?*

JOHN- (se ríe) ¿Necesitas alguien que te haga los fondos?

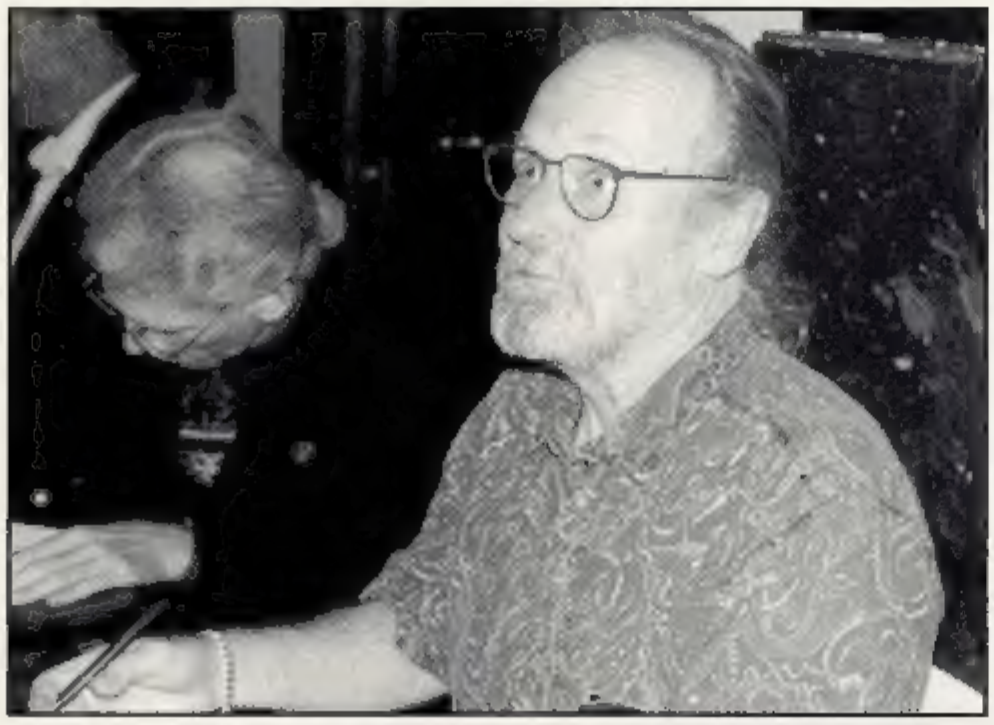
DENISE (SRA. DE SCHULTZ)- *Hoy estás probando ser realmente sincero. Me gustaría saber cuando tendremos la oportunidad de ver algunas de tus pinturas.*

JOHN- Me temo que nunca tuve una verdadera educación artística. Así que ahora estoy leyendo y estudiando. Quizás el año que viene, o en dos o tres años, no tengo ni idea. Tengo un contrato con mi abogado que me da 10 años de plazo, así que tengo mucho tiempo.

MIEMBRO DEL PÚBLICO- Vd. que es un gran admirador de la pintura ¿quién cree que es más grande, Galactus o **Velázquez**?

JOHN- No contestaré a eso.

TRANSCRIPCIÓN: F. FLÓREZ



Gilbert Shelton

Este veterano autor compartió su tiempo con nosotros durante el pasado ***Salón del Comic del Principado de Asturias****. Su presencia fue una agradable sorpresa y su amabilidad y timidez nos conmovieron a todos. Los esfuerzos que realizó para hablar en español durante su intervención fueron memorables. Aquí ofrecemos un resumen de sus respuestas. Como anécdota, podemos recordar las risas del público cuando alguien, al querer preguntarle si tenía alguna manía a la hora de trabajar, le dijo que si tenía alguna "maría". Ha sido* ***Premio Haxtur al autor que amamos*** *en la edición de este año, junto con* ***John Buscema****. Este es nuestro particular homenaje y reconocimiento al underground en general y a la carrera de* ***Shelton*** *en particular.*

En San Francisco era más joven. Ahora soy un viejo de 57 años. Entonces todo era diferente. La gente fumaba marihuana, por ejemplo. Quizás hoy también, no lo sé. Pero yo no estaba loco como mis personajes, era un editor con responsabilidades. Tenía que ir a la oficina cada día. Pero había esperanzas de cambio, aunque los cambios nunca llegan. Hoy todo es muy parecido. Yo creo que los cambios importantes se produjeron en los 60, luego todo fue un poco más aburrido.

Los 60 y 70 fueron una aventura en San Francisco. Antes los dibujantes tenían que trabajar para las grandes editoriales en NY, era casi imposible para una pequeña compañía tener éxito. Nosotros tuvimos el sueño de crear una gran editorial. Fue divertido, compramos una prensa y aprendimos a utilizarla, pero todo el dinero de la empresa se nos iba por ahí. Cuando, finalmente, la policía vino a llevársela, empezamos a tener éxito. En los USA la distribución es complicada. Aquí, con un camión, puedes distribuir un producto por todas las librerías del país en un mes. Pero allí necesitas una gran compañía. Nosotros acabamos con eso utilizando redes de distribución locales, que funcionaban más o menos bien. Hoy han vuelto los monopolios. Yo no he tenido problemas legales con mis historias. Según la ley en USA, la responsabilidad es del vendedor, no del autor. Así que han sido las librerías las que a veces han tenido percances. En general, he tenido pocos problemas con los *Freak Bros.* pero ahora será underground para siempre.

Yo no soy tan viajero como los *Freak Bros.* Debemos pensar que todos los americanos tienen sus propios coches. Yo compré mi primer coche con 14 años. Ahora hay que esperar a los 16. La gasolina era muy barata, una cuarta parte del precio europeo, allí era muy fácil viajar y todo el mundo lo hacía. Hoy en día ya no es tan barato, hay más coches y ha dejado de ser divertido.

Los *Freak* no son héroes, son arquetipos. Son tios normales, como todo el mundo, pero más que todo el mundo. Usar este tipo de personaje mítico es una idea vieja. Me sirven porque para mí dibujar no es inventar, sino mirar y escribir lo que veo.

No me gusta el término *underground*. Las editoriales eran públicas, no subterráneas. Para mí la mejor palabra sería *alternativo*, y no sé porqué, dado que invitan a los problemas.

Había una o dos historias en los *Freak* que eran reales. La de *Phineas* que camina por la noche y dos tios intentan robarle. El está flipado con ácido así que, cuando le dicen "danos la pasta", él piensa: "Tengo dinero en la bolsa, pero también en casa. Y en el banco,

pero está cerrado hasta el lunes..." y concluye "no puedo" y se va corriendo. Un amigo mio escritor me contó esta historia como real. Pero yo no tengo aventuras, soy demasiado timido.

Introduje al brujo *Don Juan* en aquella historia de los *Freak* tras leer los libros de **Carlos Castaneda**. Entre los hippies hay muchos que se creen todo lo que cuenta. Yo quise hacer una parodia y, a la vez, un retrato del México de los 50. No he vuelto por allí desde hace 20 años, supongo que habrá cambiado. Pero entonces era una de las naciones más pobres del planeta, vecina de una de las más ricas. La frontera era algo muy raro. Hoy sigue habiendo problemas entre los dos paises.

Europa tiene una historia más interesante que América. Allí todo el mundo se preocupa por la actualidad pero no saben nada de historia. Yo la estudié en la Universidad y queria ver las cosas por mi mismo. Emigré para divertirme, no por odio a los USA.

París no me inspira. Es una ciudad muy ruidosa, no me gusta mucho. Pero hay que vivir en alguna ciudad. En el campo no pasa nada. Yo prefiero el campo, pero allí no dibujo, sólo me dedico a las cosas del campo.

Como todos los viejos soy más conservador que antes. En los USA seria un radical de derechas, dado que allí no hay izquierda, sólo derecha y más derecha. Hoy no me gusta oir las motos por la noche. De joven era yo el que iba en moto toda la noche, ahora he cambiado.

Me interesa la música, pero no puedo dibujarla, así que me centro en el mundo de los músicos. La mayoría no son estrellas ni ricos, son pobres que viven para la música. Es una vida loca, divertida y trágica. Personalmente prefiero la música de jazz de los 50 al rock and roll, punk,... Pero el mundo de los músicos es similar sea cual sea el estilo. Una lucha contra el poder del dinero que todo lo compra.

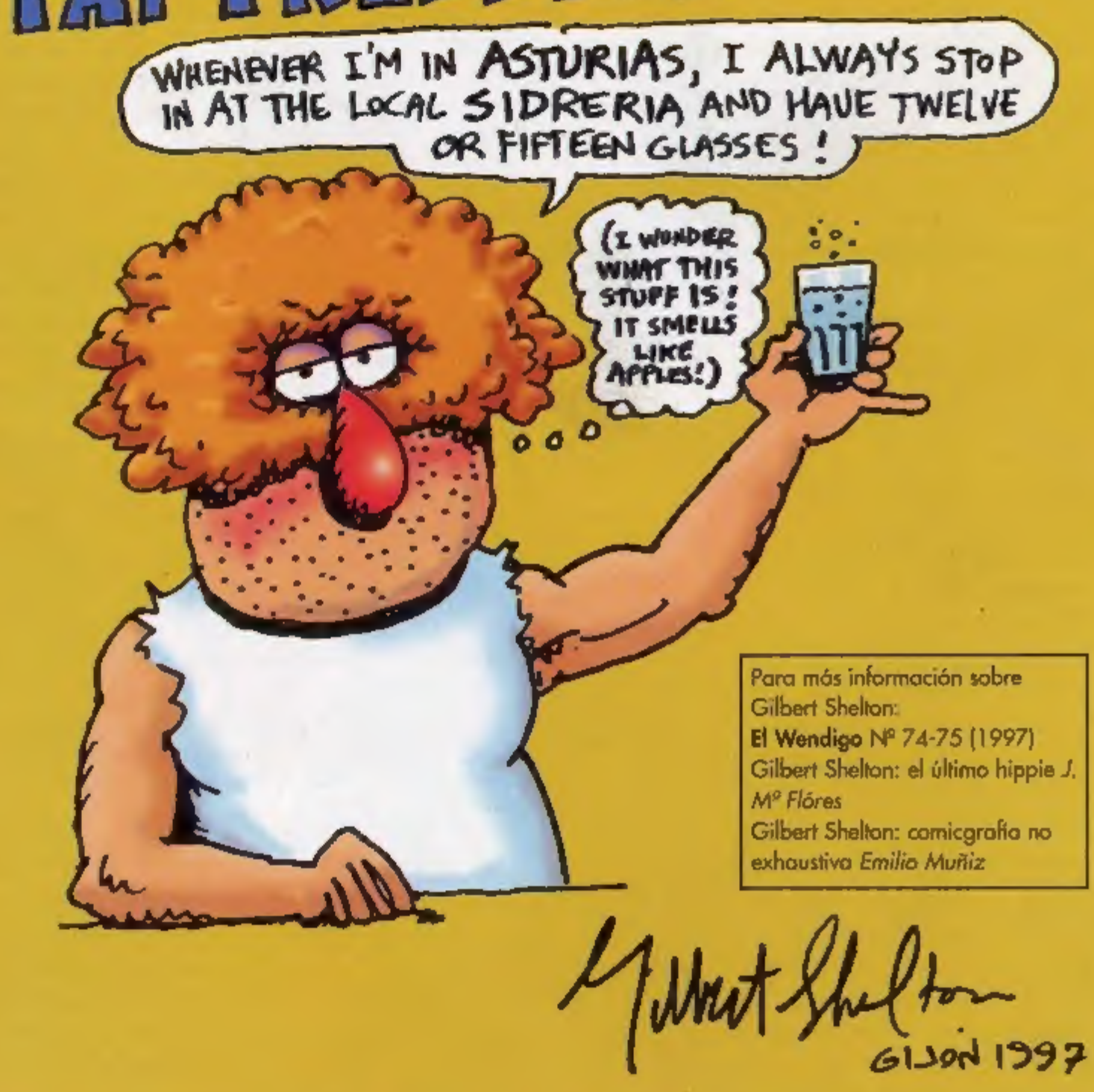
No tengo un sistema de escritura. Las historias vienen. Espero a que aparezca una pequeña idea y puedo construir a partir de ella un gran relato. A veces la idea es sobre el final y escribo la historia al revés.

Uso las drogas, como el café, el alcohol, el tabaco, la marihuana, ... pero no son necesarias, no es una buena idea, son malas para la salud. A mi la marihuana me calma y me permite concentrarme en el dibujo, sino estoy muy nervioso todo el tiempo. Sin embargo, no puedo escribir después de fumarla, la mente no funciona. Para las ideas es mejor el alcohol (se rie).

Soy un poco perezoso, no me gusta trabajar. A veces me veo como un viejo jugador de tenis al que ya no le gusta jugar. Pero tienes que practicar todos los días. Así que pienso en los que leen mis tebeos y eso me da fuerzas para continuar. Pero no tengo ninguna superstición ni religión que me ayude a despertarme.

No soy un gran aficionado a los comics, prefiero los libros"normales". No conozco nada de los jóvenes dibujantes americanos y casi nada de los españoles. Si acaso, algo de los franceses. En los USA, la mayoria de los tebeos son de superhéroes, que no me interesan. No es que no me gusten, pero no me interesan. En Europa quizás hay más de aventuras, pero creo que la situación es similar.

TRANSCRIPCIÓN:
FLORENTINO FLÓREZ


THAT FABULOUS FURRY FREAK BROTHER
FAT FREDDY SAYS:
WHENEVER I'M IN ASTURIAS, I ALWAYS STOP IN AT THE LOCAL SIDRERIA AND HAVE TWELVE OR FIFTEEN GLASSES!
(I WONDER WHAT THIS STUFF IS! IT SMELLS LIKE APPLES!)
Gilbert Shelton
GIJON 1997

Para más información sobre Gilbert Shelton:
El Wendigo Nº 74-75 (1997)
Gilbert Shelton: el último hippie *J. Mº Flóres*
Gilbert Shelton: comicgrafia no exhaustiva *Emilio Muñiz*

Fe de erratas (del nº74-75):
Pag. 14. Dos de los pies encapsulados en gris estaban salteados.
La página 13 de *Sambre* está en la esquina superior derecha de la página y la 24 en la parte inferior izquierda.
Pag. III del *especial Talbot*. El pie habla de *Batman-Preso* y deberia decir *Batman-Máscara*.
Seguramente habrá más erratas, pero estas son las más descaradas que hemos encontrado. Disculpen las molestias.